

Professional Magazine for PC Games
軟體世界
全省電腦經銷商、書局及統一超商均有出售
特輯
艾薇拉II—
恐怖劇場完全攻略(上)
地下創世紀：
冥河深淵新手上機篇
文明霸業—酋長篇
異域之門完全攻略(上)
軟體奧運特別報導
異域之門修改篇
魔法門III—泉水效力不退大法
新增
問題診療室
聖域傳說避敵術
火爆鋼球攻略小秘技
猴島小英雄II
隆重推出
PC Game 最新情報
39
1992年・6月號
NT$80元 HK$30元
遊戲獵人
創世紀VII：
黑月之門—Y.M.J.深情執筆
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER
橋藝大師
SUPER大戰略
永恒之燭II
火箭人
台海防衛戰



一家售出・全省服務

電腦族特惠櫥窗



買32位元送原裝進口
105MB硬碟
限量1000台 81年8月20

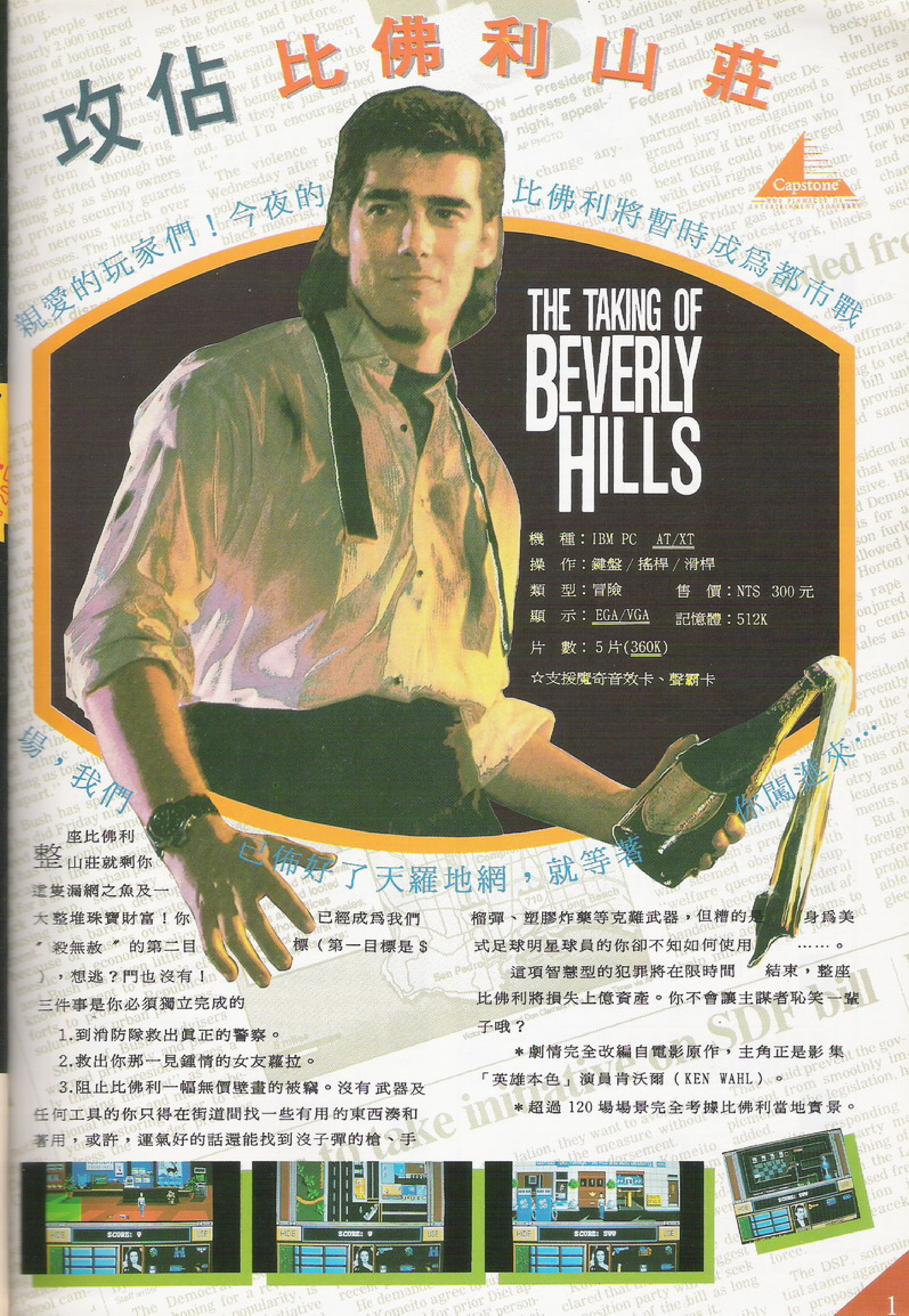


亞洲F35SV

全省亞洲電腦世界熱賣中

$39,900

- 速度高達36MHz
- IBM技術授權
- 可程式化64KB ROM
- 快取處理器32KB
- 原版MS-DOS 5.0
- 2MB RAM
- SUPER VGA高解析度(1024*768)
- 電腦萬用教學錄影帶



攻佔比佛利山莊
親愛的玩家們！今夜的比佛利將暫時成爲都市戰場，我們已佈好了天羅地網，就等著你闖進來…
Capstone
THE TAKING OF BEVERLY HILLS
機　種：IBM PC　AT/XT
操　作：鍵盤／搖桿／滑桿
類　型：冒險
售　價：NTS　300元
顯　示：EGA/VGA
記憶體：512K
片　數：5片(360K)
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡
整座比佛利山莊就剩你這隻漏網之魚及一大整堆珠寶財富！你已經成爲我們“殺無赦”的第二目標（第一目標是$），想逃？門也沒有！
三件事是你必須獨立完成的
1.到消防隊救出眞正的警察。
2.救出你那一見鍾情的女友蘿拉。
3.阻止比佛利一幅無價壁畫的被竊。沒有武器及任何工具的你只得在街道間找一些有用的東西湊和著用，或許，運氣好的話還能找到沒子彈的槍、手榴彈、塑膠炸藥等克難武器，但糟的是身爲美式足球明星球員的你卻不知如何使用……。
這項智慧型的犯罪將在限時間結束，整座比佛利將損失上億資產。你不會讓主謀者恥笑一輩子哦？
＊劇情完全改編自電影原作，主角正是影集「英雄本色」演員肯沃爾（KEN WAHL）。
＊超過120場場景完全考據比佛利當地實景。

中華民國 78年4月8日創刊

第 39 期

每月8日出刊　6月號

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／陳道
編輯／沈懿慧、陳禮英、陳婉君、曾昭奇、廖鴻嘉
資料處理／曾玉翠
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟、陳揚隆、劉信夏、李漢成

目錄

行政新聞局出版事業登記證局版台誌字第8603號

編輯支援／王美玲、林淑歡　柯志祥、劉瑋　王淑美、楊淳妃
美術支援／林殷熙、黃文鵬　孫榮隆、李孟花　郭淑芬、林慧玲
特約作家／吳謙諒、李莉莉　陳宗甫、涂國振　黃振倫、郭宗勳　朱學輕、卓炳然　鍾凱文
駐美特派員／亞佛列德

發行所／軟體世界雜誌社
社址／高雄市三民區民族路63號
聯絡信箱／高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／遠東法律事務所　陳錦隆律師
照相打字／佳美電腦照相打字行　創意電腦照相排版公司
製版／聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／共同文化事業股份有限公司　臺南市新和路10號

中華郵政南台字第525號執照登記為雜誌交寄

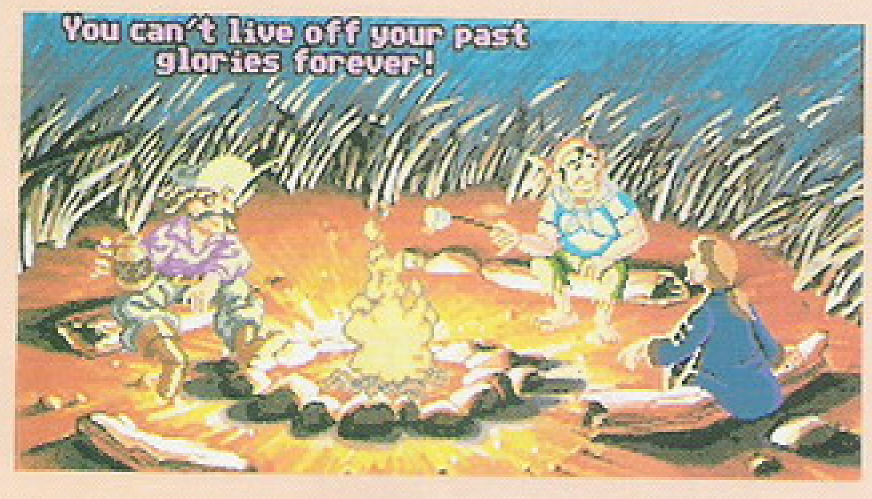


猴島小英雄 II

我從來不知道自己會有這麼一天，當我如往常般向我的海盜朋友傳誦我那大敗鬼船長的英勇事蹟時，他們不是把話題岔開，就是假裝要上廁所，更過份的還不耐煩的挖鼻孔，甚至乾脆叫我閉嘴別再說了。可是，這給我的打擊還不如下面那個馬路消息來得大——里察克鬼船長居然復活了！天哪！大家都知道（可能已經會背了），在第一代，我擺了鬼船長一道，不但讓他銷魂蝕骨、不得超生，還把差點成為「鬼新娘」的女市長變成自己的馬子。事隔多年，我那位女友已不知去向，我到處流浪，到處誦揚一位大英雄（就是小弟我）悲壯、慘烈的一場人鬼大戰，不料近日不知交了什麼楣運，鬼船長他復活的第一件事應該就是找我這個「老友」，沒人相信我的話也就罷了，我那跑掉的馬子居然到處嚼舌根說第一代那「打鬼剋星」是她！幫夫運沒有，攪和的功夫倒是一流！我！該怎麼辦喲！

聽說，找到傳說中的「大驚奇」寶藏即可獲得神奇的力量，那力量或許能解開那個老無賴吧！我旁敲側擊得知這寶藏的藏寶圖已被分成四份，分散在加勒比海的幾個小島，可惜，我苟安的這個小島上被里察克的嘍囉控制，任何人都不能出海，我得想個法子……

猴島紀年×月×日蓋布拉許書於無賴島



機　種：IBM PC AT　顯　示：VGA　類　型：冒險　售　價：NT $460元

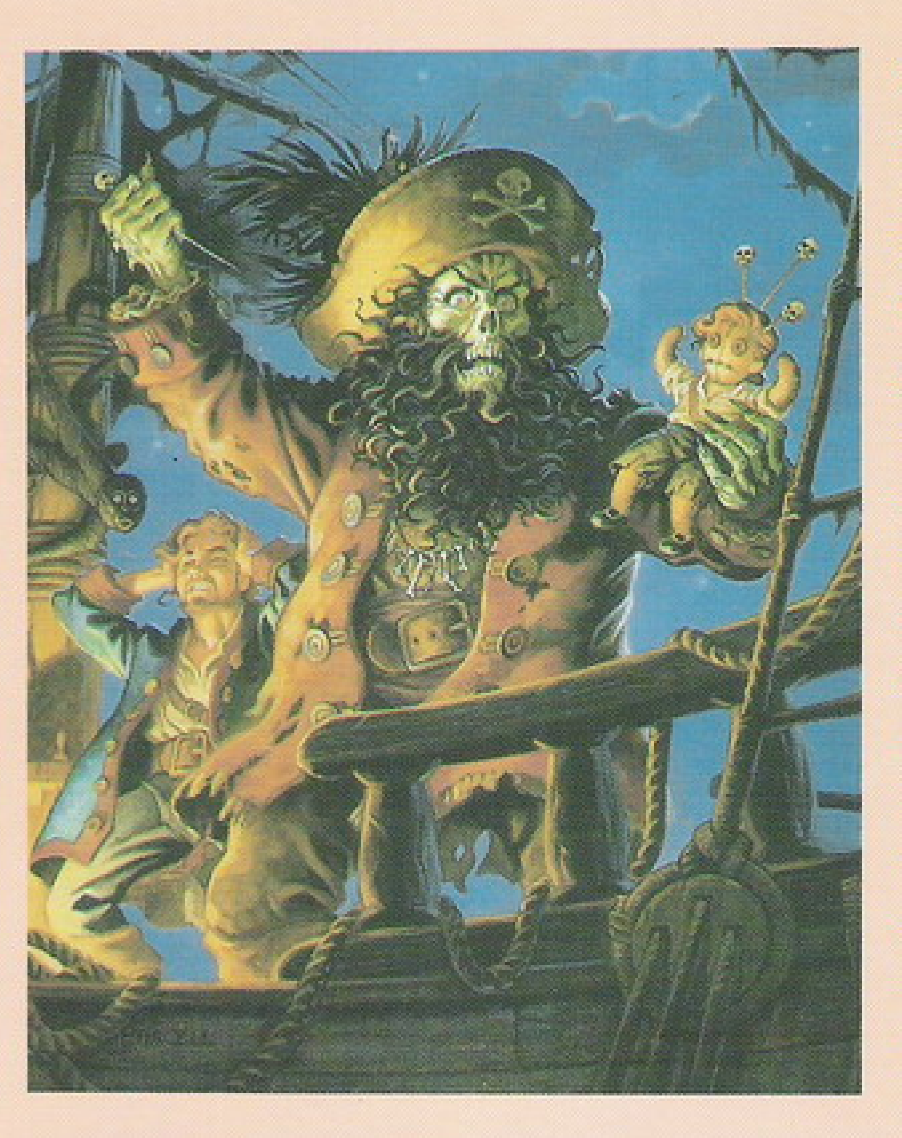
記憶體：640K　操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿　片　數：6片(1.2M)　☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32

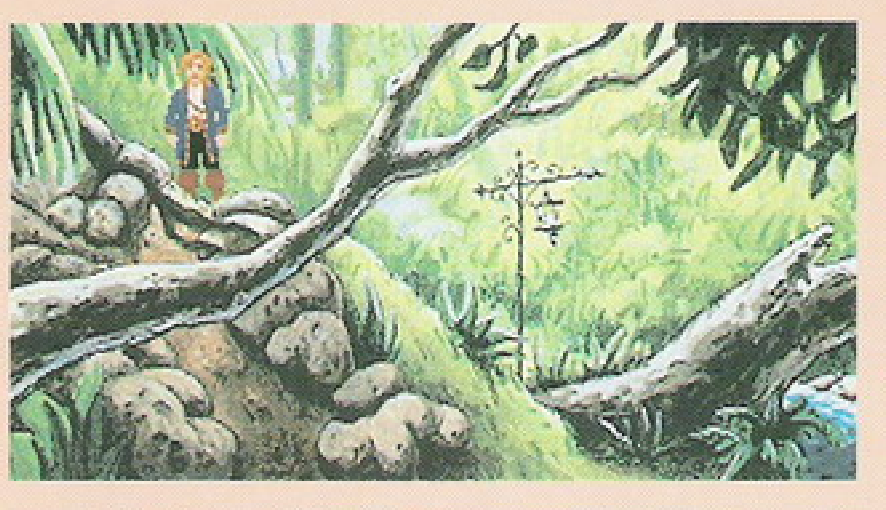
☆需硬碟

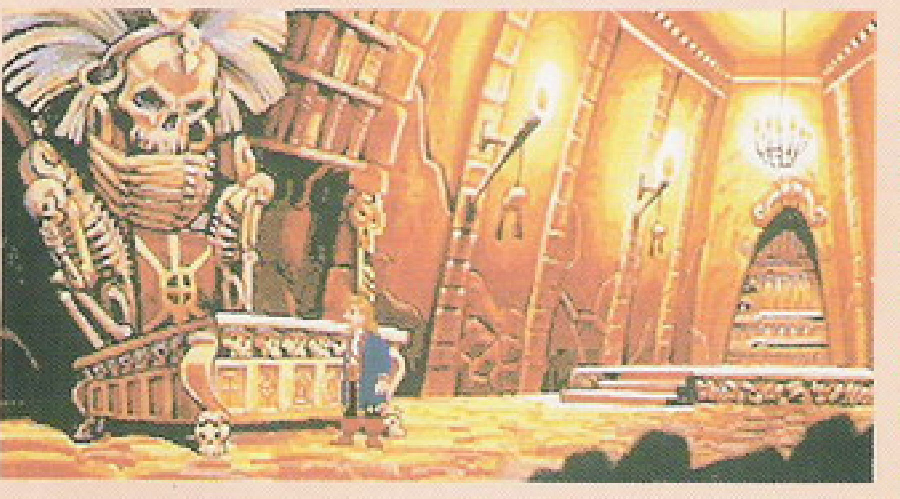
當鬼船長拿起巫毒娃娃時，沒有人敢笑出聲音。

一開始，蓋布拉許終於遇見他朝思暮想的愛人，但是他卻必須向她求饒呼救，唉！故事就由這裡倒敘回去……。

爲了這段旅途，蓋布拉許勾結了巫毒教女祭司，學會製作與使用巫毒娃娃的奇門怪術；參加一年一度最噁心的吐痰比賽；瘋狂亂賭大輪盤；甚至穿上了粉紅色迷你裙到處招搖。一路上雖吃了不少苦頭，倒也增長許多冒險經歷（搞不好還可以在第三代再吹一吹牛）。好玩又好笑的劇情、人物對話及動作充滿整個遊戲，而遊戲的範圍也從第一代的一個島嶼擴充到三、四個，各島風光獨特自不在話下，有的島比較進化，擁有洗衣店、酒吧、旅店；有的島個人色彩濃，有圖書館、私人監獄；有的島龍蛇雜處，有棺材店、道具行等，總之能夠跑的場所很多。







這一代的物品欄有極大改善，所有物品都以圖像表示，而且連大狗、小猴子也能裝進口袋帶著跑。操作指令也由12個簡化爲 9 個。爲了延續第一代的樂趣，把許多著名、特別逗笑的人物再度於第二代改裝登場，例如賣船的S-tan 變成賣棺材的，繼續以他死纏活纏的精神推銷產品；女祭司坐鎮巫毒教總壇當起大當家的；鳳梨頭的土著被鬼船長收買成了他的手下等；還有新出場的大肥豬市長、總把屁股黏在辦公椅上的圖書館員等一些更趣的人物。使遊戲的笑果氣氛更爲高漲。

背景明暗度搭配、上下拉鏡頭與左右畫面捲動之技巧都在水準之上。而在恐怖墓園掘骨、市長 party 等許多場景的音效也都有高低起伏，似將玩者的情緒及感覺帶進現場一般。

遊戲分爲簡單、困難兩種，玩者可以先玩玩簡單的，再去苦思困難模式。另在遊戲上市之後，將推出彩色攻略本，賣給玩者完整的猴島冒險，遊戲不幸卡住時，至軟體世界各地經銷商買一本回家參考。

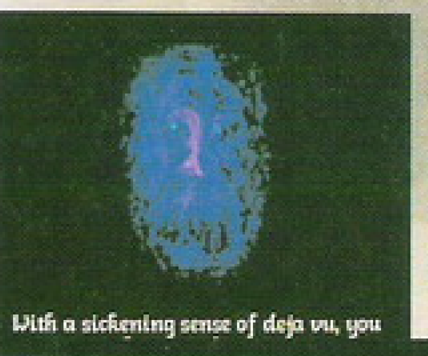
——里察克的復仇



地下創世紀
冥河深淵
Ultima Underworld
The Stygian Abyss

你終於入睡了，但一陣恐懼卻湧上心頭，連續三夜，這種恐怖的感覺侵噬著你，混雜著一種近乎病態的朦朧意識，你開始作夢……那雙鬼魅般的眼眸一動也不動的盯著你，〝背叛與毀滅！〞夢中的老者向你訴說他兄弟即將帶來的無比邪惡，於是你在他的牽引下，來到了正處在極端危險的Britannia ……你根本無意識的眼見這一切的發生：男爵的女兒被擄走、你被疑為共犯……還來不及辯解，男爵便要你為證明己身清白，務必辦好兩件事：在Britannia 那幽冥地府般的地下深淵（ Abyss ）存活下去，並救回他的寶貝女兒 Arial ……。於是，摸不太清楚來龍去脈的你，被扔進了這座黑暗的地下迷宮。只有找到了 Arial 才有希望再重見地上世界……。

你是聖者（The Avatar）！身經百戰的英雄，進出地下城如入無人之境，但如此森冷怪異的經歷讓你了解，這件事絕不只是綁架人質那樣單純！龐大的地下城到底隱藏著什麼正等著你？你能在這裡活下去嗎？



一個謎樣的老者出現你夢中

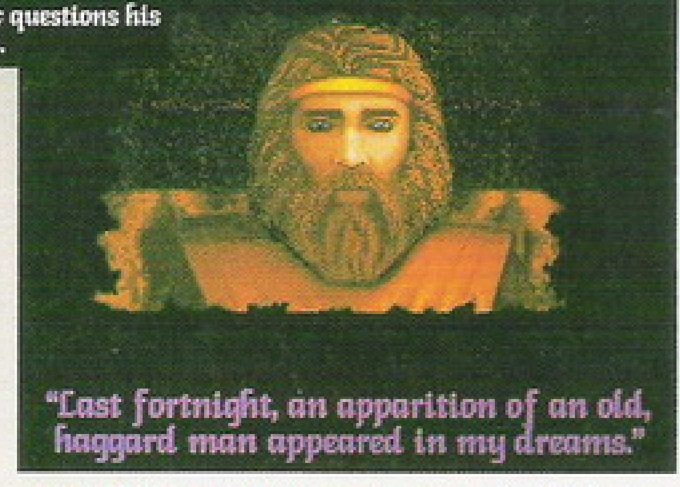


你被帶至男爵面前，他並不相信你就是英勇的聖者



這個不速之客與男爵之女被綁事件有關嗎？

士兵逮住楞在原地的你



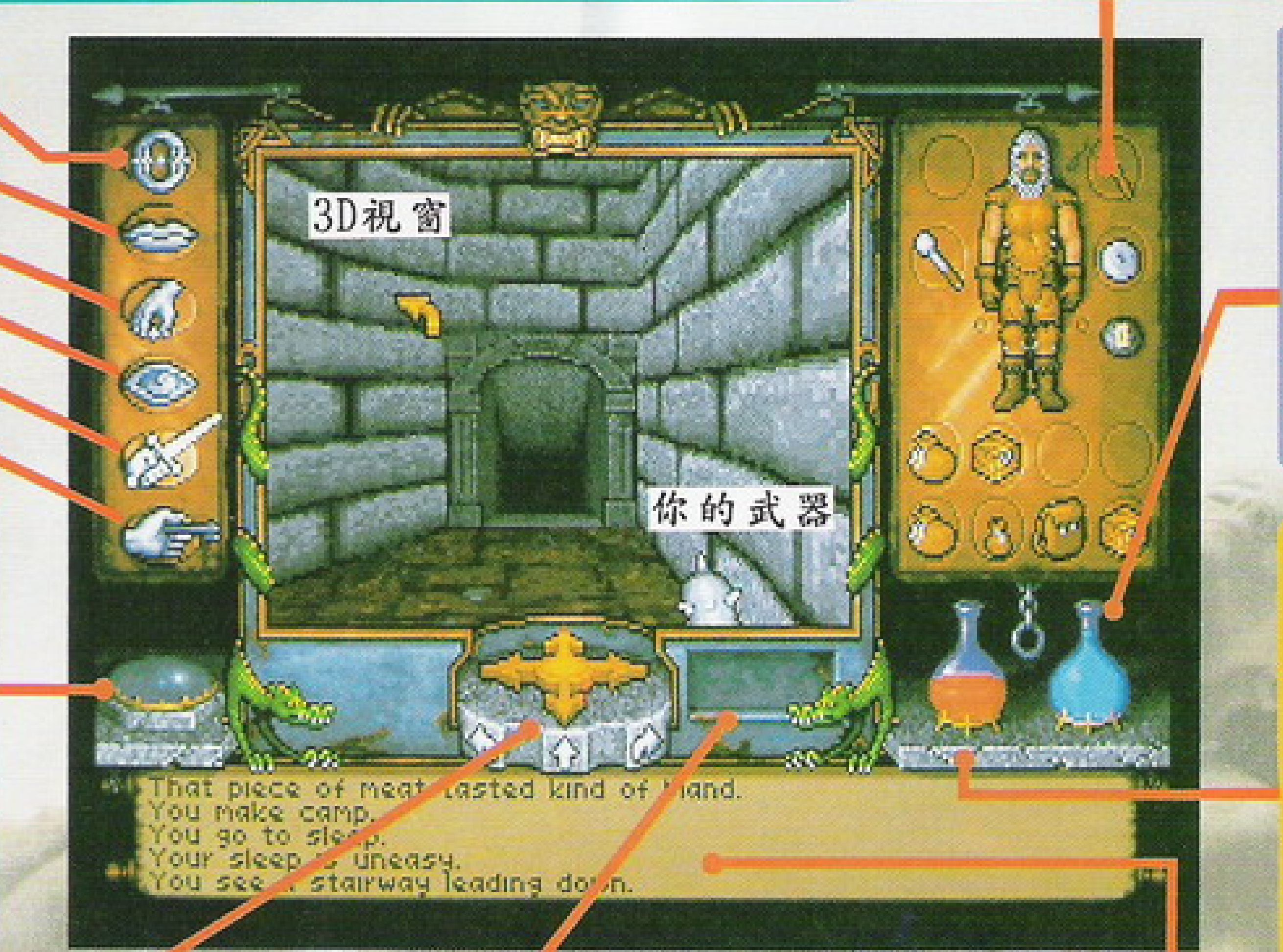
唯有救出男爵之女才能還你清白



人物狀況盤

在此顯示有關人物的一切。一般情況下，狀況盤正面顯示人物所攜各項物品和裝備情況。中央人像代表人物所戴頭盔、護甲等裝備情形。右下黃色數字為可攜物重量。翻轉其下的掛環，可顯現人物各項資料與技能狀況。

特殊選項
交談
拿取
察看
戰鬥
使用



法力之瓶

顯示現有法力和法力上限比率。

威力寶石

顯示手上武器集中力量的程度。

生命力之瓶

顯示現有生命和生命力上限比率狀況。

羅盤

指出你所面對的方向。

符石欄

此為已準備好的法術，在施法術之前，必須將施法術所需符石依序排列於此。

訊息卷軸

此處顯示你所進行的各項動作及得到的各項訊息。

AN
Negate

遊戲進行環境完全採用逼真的 3D 立體效果

人物移動平滑順暢，並以冒險者自身的視線俯看腳邊物品或仰望高處徘徊的怪物。每道牆、每處斷崖及物品皆以微妙手法確實表現三度空間立體感。



JUX
Harm

空前絕後的龐大地下迷宮

探險長達25哩曲折蜿蜒的地底通道及懸崖深坑。深至 8 層的地域，到處充滿嚴寒的地帶、酷熱的岩漿斷層、進退皆難的陷阱暗門與許多可怕的怪獸。



BET
Small

人物對話系統複雜巧妙

小心的與所遇見的人對答，因為這將影響他們是否幫助你或阻擾你，臨場判斷力與智慧必須跟你襲擊的本事一樣高才行。



ORT
Magic

令人渾身震顫、身歷其境的戰鬥場景與魔法施展

怪物就在你面前應聲倒下，你可見到自己的手用突刺、斬、橫劈的方式攻擊敵人。



DES
Down

有自動繪地圖功能

可於地圖內寫下屬於自己的記號。



POR
Movement

人物創造設想週到

可選擇男女及 8 種職業，並可各人習慣選擇以左或右撇子進行遊戲。



YLEM
Matter

交響樂曲懾人心扉

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：角色扮演
片　數：5 片(1.2M)
售　價：NT　$元

● 支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32
● 需硬碟

SIERRA®

E.C.O 拯救鯨

一人獨玩或全家同樂



你曉得如何跟動物們建立友誼嗎？你知道如何保護浮上海面呼吸的海牛，不被遊艇螺旋槳打得遍體鱗傷？如果你遇到被塑膠袋困住的小紅魚、被網子纏住嘴巴的旗魚、被螺絲釘卡住喉嚨的海龜要怎麼辦？你相信實驗小老鼠會跳 JAZZ ，小魚竟然能當預言家、寄居蟹當市長、螃蟹當園丁，而海豚居然能夠開玩笑、打屁嗎？你對保護動物、拯救植物及大自然生態平衡有沒有概念？

以上所述只是拯救鯨魚王的一小部份。這個遊戲不但充滿了可愛的海底鮮事，更有很深的教育意義與警世觀念。玩者在遊戲裡是扮演一名個性內向害羞的小孩阿丹，於一次偶然的機會下和一隻海豚成了朋友，在牠的帶領及請求下來到了絕美的 Eluria 海底王國。

由於守護神鯨魚王 Cetus 的失蹤，造成海底眾魚蝦蟹個個人心惶惶，牠們不但各自遇上了些麻煩，還得一起面對生存競爭與人爲戮害等大麻煩；問題是這些海底生物怕極了，根本不知道團結起來抵抗外侮，統統躲在家中坐以待斃，更別提有誰敢出門救 Cetus 了………

你的任務全在海裡面進行，所以一套潛水設備、一條小花泳褲就可以上路了，首先必須找到神殿的預言家、通過三道謎語考驗預知 6 件主要的大事，接著

● 機　種：IBM PC AT ● 記憶體：640K ● 操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿 ● 顯　示：



必須各別替海底王國居　民解決問題，並勸服他們團結一致　，最主要的是循著線索及預言　家的提示，一步步的找到鯨魚王。而　海底世界也被人類文明進化下　的產物、廢物弄得滿目瘡痍，垃圾一堆堆的傾入海洋，加上油輪原油外　洩、廢料污染，更是慘不忍睹。在一路上，你除了必須以一個意義不凡　的「垃圾回收袋」盡力淨化海中環境……無意之間還發現一樁可怕的污染之秘……。

一面優閒地進行遊戲，環保的概念也以輕鬆的方式一點一滴的傳達給你。在潛移默化中，除了讓你了解環境保護的重要，更以擬人化手法讓你親近海底生物們的生命脈動。相信很多人玩過遊戲後都會深深的感動與奇妙的體驗。

除了故事題材溫馨健康、環保概念的傳遞清楚自然，其海底場景氣氛的營造與手繪背景的搭配也製作得很棒。解謎設計、人物對白、操作指令都有推陳出新的創意新點，頗爲豐富耐玩。

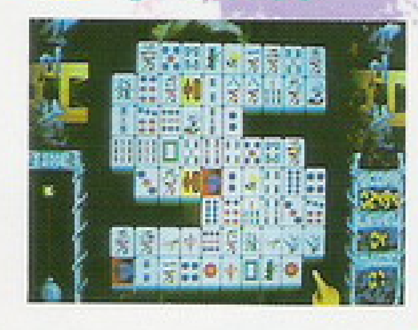
「小美人魚」中悠游自在的海底世界你嚮往嗎？現在你也能加入這個同樣有歡樂、有危險、有冒險，也有愛的天地哦！

類　型：冒險●片　數：4片(1.2M)　★支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32、CM-32　★需硬碟

只要智力夠、反應快就能與四川

●第二代**四川省**的麻將方陣動了很大的手腳，它們不是很有秩序排成四方形，而是變成不規則的各種排列。

哇！Nice



●擔任主考官的女子寮生，個個美麗不說，還全部跑到麻將陣後媚力把關，將方陣一塊塊拿開就能看到很涼快的美人。

哇！Happy



四川省 2

機種：IBM PC AT　記憶體：640K　片　數：1片(360K)＋2片(

四川省怎麼玩

在兩個轉彎限制下，把一對完全相同花色的麻將取出，取完就過關
若是都沒有任何牌可取就宣告卡入死局，此時就是各大魔法現身的時候了

女子寮生們做親密的第一類接觸

☆支援魔奇音效卡

作：鍵盤/滑鼠　顯　示：單色/VGA　類　型：智育　售　價：NT$ 300元

●陷入死局的救星——也由八卦改成不限數量、憑本事、運氣增加的魔法（Magic），並有消牌、易位、移位及霹靂雷電四種大法可應付各種不同牌陣。

哇！Cool



●兩關之間設置加分拉Bar，輕輕一"拉"即可加分又可加魔法。

哇！Cute



◎骷髏鬼牌玄機多多，不取則已，一取嚇壞人。

◎共有20關，時間炸彈的引線隨著關數增加越來越短、越燒越快。

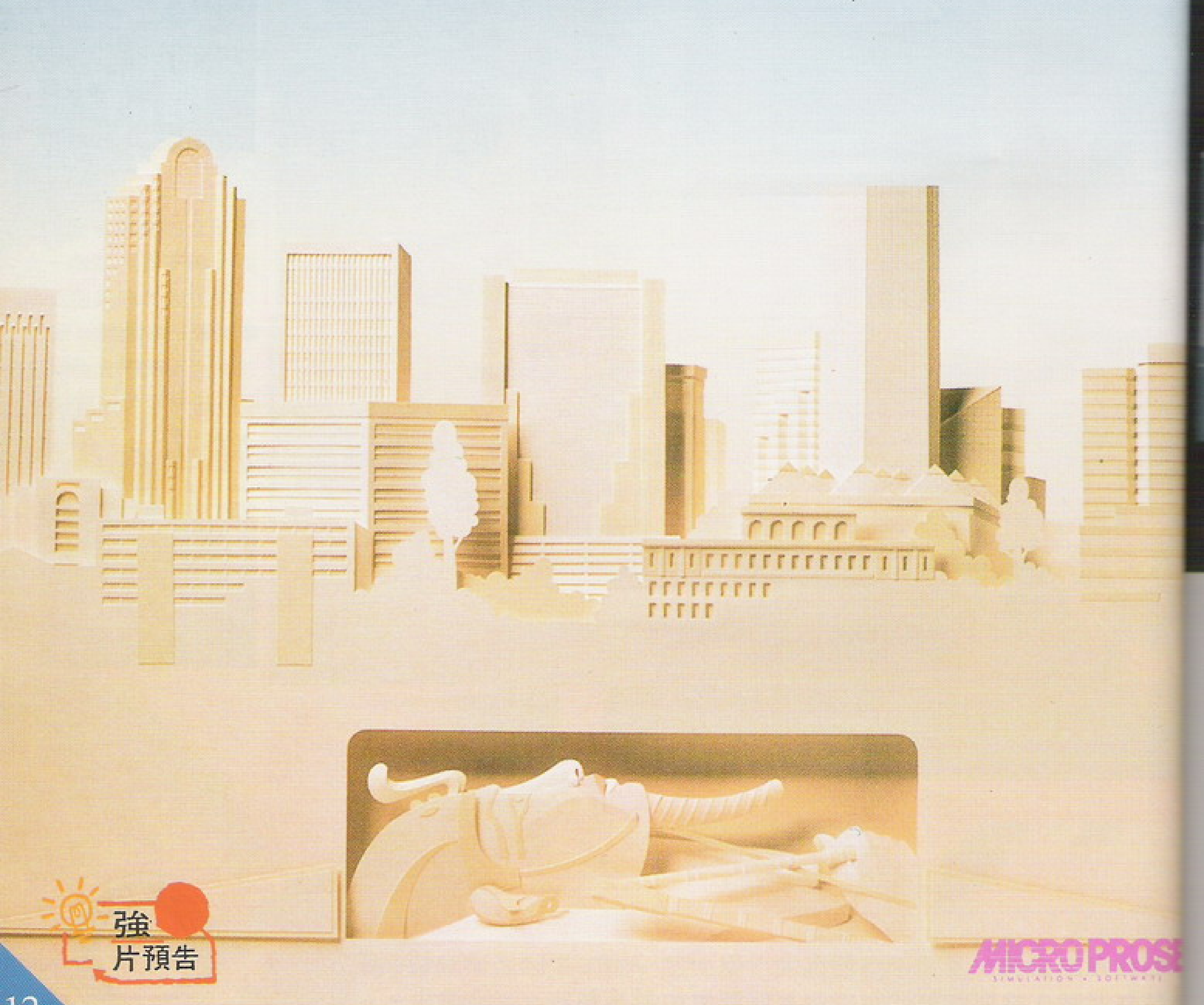


文明霸業

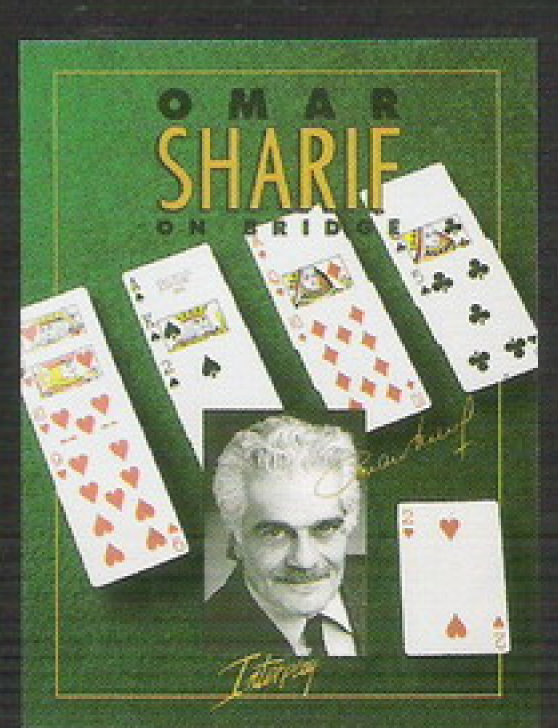
人類從野蠻到文明的進化要付出多少代價？

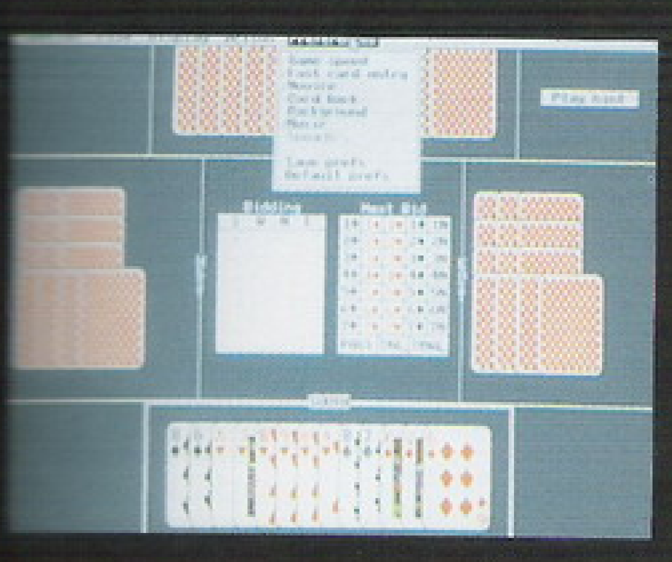
一段史無前例的歷史模擬大作

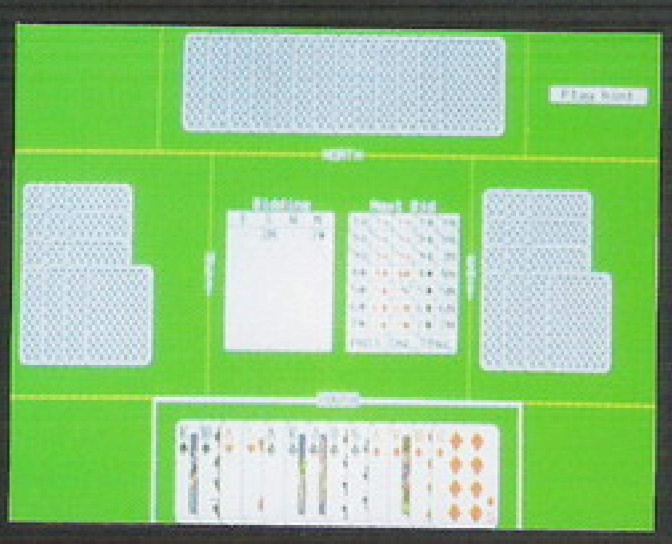
即將誕生！



橋藝大師



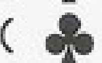




不論您是打橋牌的個中老手
或是
對橋牌一竅不通
您都可以試試這個十分正統的橋牌遊戲

（♥）具一目瞭然之視窗選單功能
（♦）有線上輔助教學功能
（♠）支援語音效果
（♣）可1～4人同玩

Omar Sharif On Bridge™



Interplay™



「被遺忘王國」系列最後一章即將由你寫下完結篇

現在！你將面對最後的敵人！

黑暗之池

強片預告

從 光芒之池………的消滅惡魔、尋找神力泉源



青色枷的詛咒…………………中的去除邪魔印記

到 銀色匕首之謎…………………裡的探勘古怪礦坑

月之海沿岸的邪惡勢力一直是冒險英雄們的頭號大敵

不管你是否曾經歷這一路的長期征戰　本遊戲都值得珍藏

◎可由銀色匕首之謎將人物屬性傳送過來



捍衛雄鷹3.0

*有ACMI戰術檢討系統，可分析回顧上個任務。
*包含戰鬥巡邏、攔截、近接地面、支援、轟炸等任務。



*囊括有科威特、以色列及巴拿馬三大會戰戰區。
*立即行動、紅旗訓練及會戰三大飛行，並可通訊對打。

FALCON 3.0™

Spectrum HoloByte™



請期待 捍衛天際的雄鷹



25TH ANNIVERSARY

STAR TREK 1991 25TH ANNIVERSARY

強片預告

星際爭霸戰

〔艦長日誌〕星曆1992.6值得慶賀的一個月！

聯邦星艦企業號又要升空，以另一種方式跟大家見面，你們將可以親自帶領艦上所有人員，再度勇敢的航向人類前所未至的宇宙洪荒……。

這段歷經世紀的星際奇航與未知領域的探索

將在您的引導下延續……

別錯過此部世紀冒險奇作

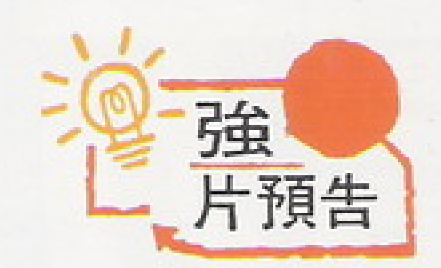


秦失其土　天下共逐

在劉邦揮軍攻入洛陽後，
秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。
但歷史的巨輪仍然繼續轉動，秦帝國崩毀後，
分崩離析的中原沃土，
勢必再產生一位重整大統的霸主！

漢王劉邦在幾經波折後被流放到偏地漢中，面對著幾乎控制中國大半江山的西楚霸王項羽，誰是霸主的大勢似乎已經抵定，但他會就此放棄一統天下的雄心嗎？遊戲中玩者扮演的是孤立無援漢軍，在面對強大的敵人項羽時，能否突破重圍，進而與之抗衡，爭霸天下。玩家可以以軍事力量攻城掠池，亦可以用外交手段攏絡意志不堅的太守，全新的戰爭模式，如何從逆境中反擊就看你的手段了。

歷史掌握在慾望者之手
如果您也有統一江山之野心
切勿與本遊戲失之交臂！



















觸鬚多多的它

是來自 X 星卻因意外迫降地球的外星人

英俊勇敢的他

是擁有許多美豔加油員的加油站站長

美麗動人的她

是專門研究天文學教授的女兒

他們各自在內華達州的小鎮裡遭遇前所未見的古怪

一場關於 X 星與地球的毀滅計劃　改變了他們的命

這是外星人入侵地球的前兆？

還是另一個 ET 的故事？

強片預告

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS! 2

INTERGALACTIC! INTERACTIVE! A GRIPPING GRAPHIC ADVENTURE!

Gasoline

ETHYL

Zoe

給您 鄭重推薦 此部 科技冒險 奇作

INFOCOM

你可選擇當它、當他或她！

開始三種不同方式

不同路徑的發現

結局，

將大爆冷門、出乎意料之外……

編輯室報告

⊙一段因緣引來一段巧妙的結合，透過“空中英雄”，軟體世界有幸得與成功大學航空太空研究所景鴻鑫教授結緣，應編輯部之邀，景教授慨然賜文，“讓飛機說國語”一文期能喚起讀者對航太科學及名詞編譯統一的重視，軟體世界雜誌樂於透過專文傳達此一重要訊息，更希望藉由景教授專業的學識素養使各款航空模擬遊戲在手冊的編譯上更臻完善，以造福更多的學子，軟體世界在此也為這群致力於航太科學默默耕耘的夥伴致上感佩之意。

⊙**戰情室**是個不可多得的專欄，由本社駐美特派員亞佛列德執筆，提供多項眾多玩家關心的新知、動向、趨勢及內幕之報導，本期**戰情室**又將透露哪些重要訊息呢？急欲一窺電腦休閒軟體之最新趨勢者，切勿錯過本專欄內容。

⊙本期**如來金剛拳傳奇**出招（P.59）、**捍衛雄鷹 3.0／納粹飛行秘史**（P.38）及**拯救鯨魚王**（P.64）活動內部部分訊息更正，事關讀者權益，敬請留意文字內容。

⊙**閒閒傷腦筋**是由先前的中英文摩字拼盤及猜猜我是誰所延續的專欄，其目的在提供〝簡易〞的益智紙上遊戲，設計這類遊戲誠屬不易，不過此專欄卻有日增難度的趨勢，即使如此，仍有不少讀者專挑此專欄桃戰，上期“角色大錯亂”有些讀者在傳送點上傳得暈頭轉向，找不出路線，也有許多對遊戲瞭若指掌的讀者已找出正確答案，本期“繞著方塊跑”勢必又是大傷腦筋，奉勸患有立體空間迷路症的玩家，最好先摺出立體方塊再找尋路線，如果能只在平面上就找出路線者，功力可就更高了，**閒閒傷腦筋**隨時等著您來大傷腦筋。

⊙**硬體世界專欄**上期刊出有關顯示器、EMS、音效介面及眾所關心的配備升級專文，引起熱烈的回響，本期由於稿擠，先行刊出～電腦金嗓獎，而繪圖教室及音樂教室，深入淺出的說明，許多讀者藉由意見調查表反應獲益良多，有心進入電腦音樂及繪圖領域的學員，可別辜負了胡老師與林老師一番諄諄善誘的苦心喔！如果您錯過了第一堂課，別忘了蒐集第 **38** 期雜誌補課。

⊙定名為**軟體奧運**的本次軟體展於五月份展出；其特色、內容如何，文中有翔實的報導，如果您錯過展覽日期，可別再錯過本文。

⊙1992年於新加坡舉辦的**亞太航空展**業已落幕，這篇報導必然是許多模擬遊戲玩家注目的焦點，您可能會想像模擬遊戲中的機型究竟與眞實科技有多少差異，其實只要您留心體會您會發現遊戲實在是與我們周遭的生活息息相關的。

⊙第一次開張的“**問題診療室**”，專治各類與玩家切身有關的疑難雜症，掛號急診的病患不少，但受限於篇幅，只能先行刊出部分病例，你有疑難雜症嗎？ Don't Worry ！！**問題診療室**開張啦！您苦水特多、無處可吐，玩GAME樂趣、無人分享？ Be HAPPY ！！不吐不快，讓您一吐為快。

希望您會喜歡本期為您準備的各式佳餚，好好享用吧！

1992年5月份 新GAME



遊戲衛星台

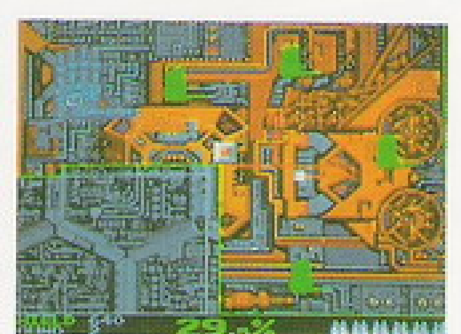
本台報導 本專欄之新GAME資料由各遊戲出版公司提供，本雜誌僅站在公平公正之立場，如數刊登，不對任何遊戲表示意見。此資料僅供參考用，出片日期如有變動，則以各遊戲出版公司為準。

異形大作戰 ＊＊＊＊＊（電腦休閒世界）

Volfied

電玩界大佬— TAITO 最近將美女拼圖移植到PC上，不過內容做了一些改變，除了以前的美女圖消失了之外，又增錄了許多功能，如三種難易度選擇、續關功能……等等。

機　種：IBM PC XT／AT
音　效：PC喇叭／Ad Lib／聲霸卡
操　作：鍵盤／搖桿
類　型：動作
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
保　護：密碼
售　價：180元



戰國群英 ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊（立東）

Samurai －The Way of The Warrior

時空轉移到16世紀日本的本洲，你化身為擁有數個城池的一位「大名」——當世的豪傑，如何統御部屬、發展軍力。在這烽煙四起的戰國時代中一展身手就看你的了。

機　種：IBM PC XT／AT
音　效：PC喇叭／Ad Lib
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：戰略
記憶體：640K
顯　示：EGA／VGA
保　護：無
售　價：320元



猴島小英雄2 ＊＊＊＊＊＊（軟體世界）

Monkey Island 2

鬼船長里察克復活了，他要找蓋布拉許報仇，蓋必須找到傳說中的“大驚奇”寶藏，才能避開里察克那老無賴。於是老是出糗、糗事做盡的蓋又得開始冒險了，他能成功逃離鬼船長的追魂索命嗎？這一次你的大門牙會不會不小心笑掉了呢？

機　種：IBM PC AT（需硬碟）
音　效：PC喇叭／Ad Lib／聲霸卡／MT-32
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險
記憶體：640K
保　護：密碼
售　價：460元



攻佔比佛利山 ＊＊＊＊＊＊（軟體世界）

The Taking of Beverly Hills

他們穿著正式警察制服，卻到處打家劫舍，這是怎麼搞的？糟的是，你卻是這樁怪事的唯一目擊者！你發現了他們的祕密，他們也發現了你……，一場都市叢林戰就在比佛利山莊開打，你能找到失蹤的女友及真正的警察嗎？他們會輕易放過你嗎？

機　種：IBM PC XT／AT
音　效：PC喇叭／Ad Lib／聲霸卡
顯　示：VGA／EGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險
記憶體：512K
保　護：密碼
售　價：300元



1992年5月份 新GAME



遊戲衛星台

四川省II＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊(軟體世界)

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

與四川省的眾美女做親密的第一類接觸？哇！那是多麼令人心蕩神馳的一件事呀！但是你必須在時間炸彈的引線燒完前把麻將方陣解開……天哪！時間越跑越快、方陣排列也越來越難解，每一關的美女又是那麼撩人，眞是急煞人也…

機　種：IBM　PC　AT
音　效：PC喇叭／Ad　Lib
顯　示：VGA／單色
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：智育
記憶體：640K
保　護：密碼
售　價：300元



天才智多星＊＊＊＊＊＊＊＊(軟體世界)

Castle of Dr.Brain

我是怪腦博士，一個半瘋狂的科學家，我要找一個助手。他不必有高學歷，但必須會數學、懂天文、了解邏輯推理概念及有蠻好的記憶力；最主要的，他必須具有幽默感而且喜歡動動腦！你認爲自己是適當人選嗎？哈哈！歡迎一試！

機　種：IBM　PC　AT(需硬碟)
音　效：PC喇叭／Ad　Lib／聲霸卡／MT-32
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：智育
記憶體：640K
保　護：密碼
售　價：460元



拯救鯨魚王＊＊＊＊＊＊＊＊(軟體世界)

ECO　QUEST

可愛的亞當與他的海豚朋友一起到海底王國冒險，他幫海底居民解決好多困難，還替他們救了保衛王國的鯨魚王，一路上好艱險，又發生了許多物競天擇與人類造成的戮害，亞當都必須一一克服！故事題材非常清新、不落俗套，人物與動物之間對話也字字珠璣，以純眞健康的方式傳達環境保護的概念，適合全家大小一起玩。

機　種：IBM　PC　AT(需硬碟)
音　效：PC喇叭／Ad　Lib／聲霸卡／MT－32／CM－32
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險
記憶體：640K
保　護：密碼
售　價：460元

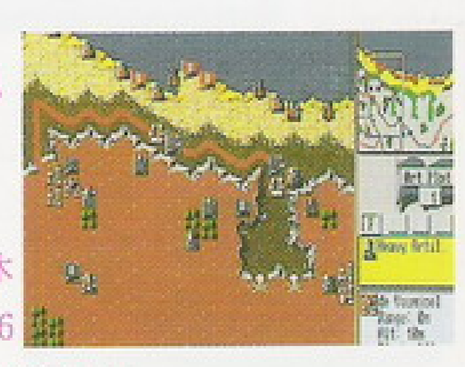


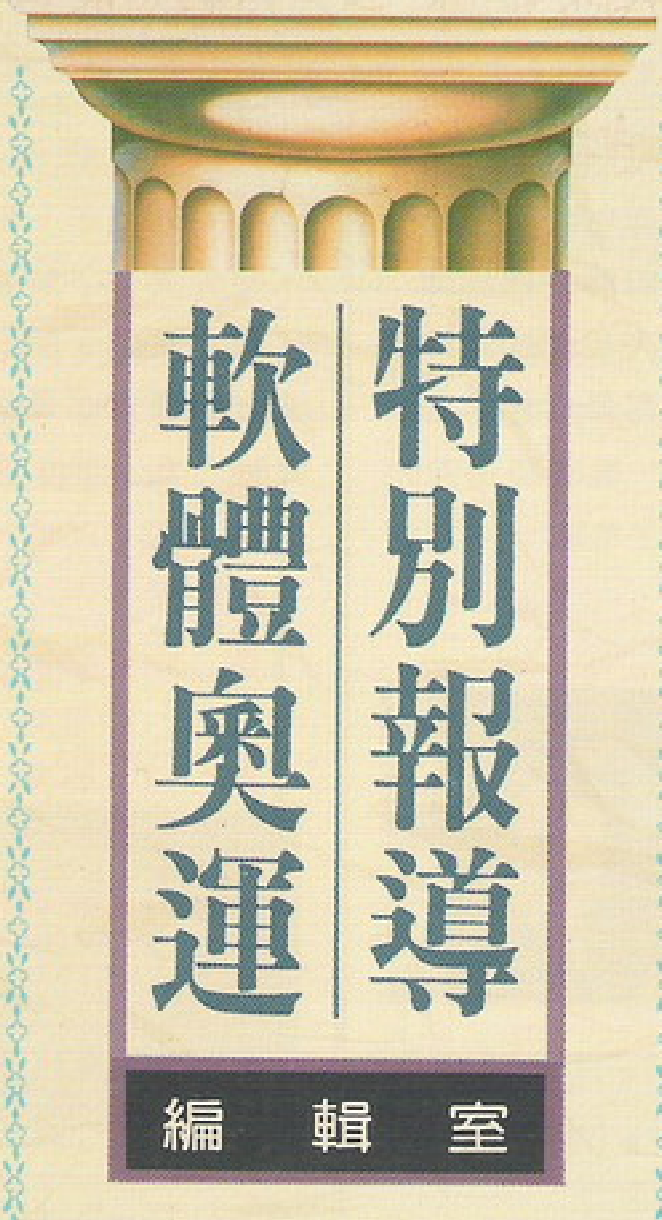
完美將軍－二次大戰篇(電腦休閒世界)

The Perfect General Scenario Disk

雄據CGW戰略排行榜冠軍寶座達數個月的完美將軍，大家都還沒忘記吧！這次它又捲土重來，近日內將在台發行二次大戰篇資料片，內容包括了15場最著名的戰役資料，完全根據史實的兵力來安排。此外，資料片也提供了原母片的革新程式，這次它將不再有 Bug ！

機　種：IBM　PC　XT／AT
音　效：PC喇叭／Ad　Lib／聲霸卡
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：戰略
記憶體：640K
顯　示：EGA／VGA
保　護：密碼
售　價：260元
其　他：需與電腦休閒世界NO.6完美將軍配合使用



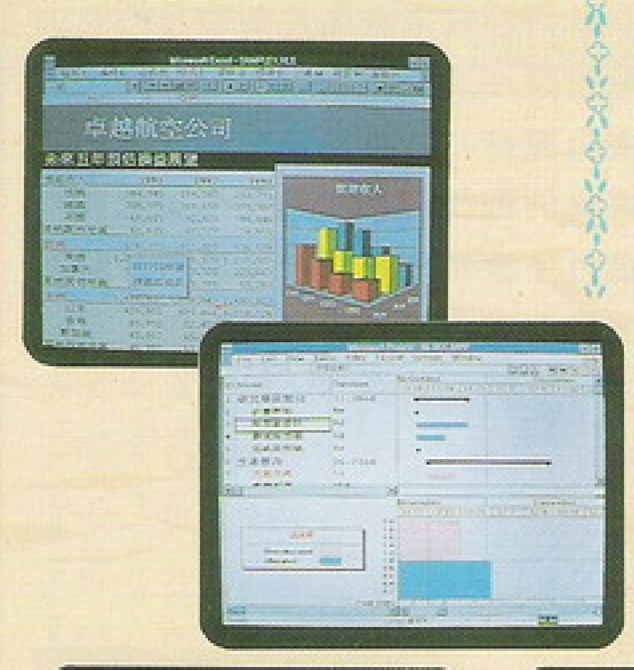


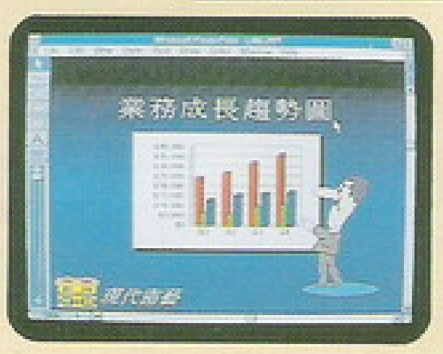
特別報導 軟體奧運

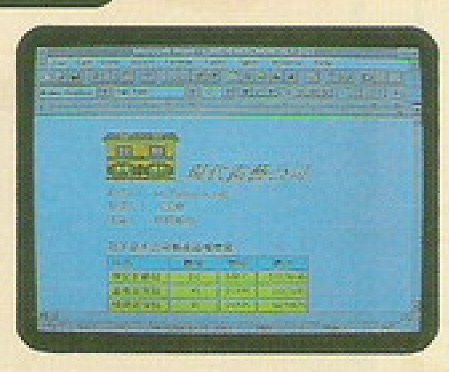
編輯室

「呼！擠死人了！」好不容易才從塞滿人的公車中逃出來，眼前的世貿廣場上，又是一堆人！硬著頭皮鑽進密密麻麻的人群中，半推半擠的逛完所有的攤位，才發現這次的軟體展的內容比以往要豐富，不看眞是可惜。現在我就把參觀心得向各位讀者來一次分類總整理，讓錯失大好機會的人也能一飽眼福。

有去參觀的人一定有這樣的感覺：「明明是〝軟體展〞爲什麼硬體反而比軟體還精彩？」的確，硬體技術的進步可說是一日千里，軟體自然被比下去。常去看這類展覽的讀者大概心裡有數：唉！每年展覽都是大同小異，鬧哄哄的。其實，如果和三，四年前在松山外貿協會舉辦的軟體展比較起來，還是可以看出這幾年來國內合法軟體發展的進步。不過主題既然是「軟體」展，還是有一些廠商在賣機器，甚至有一排專賣金工車床的器材，實在「硬」得可以。不過仍有一些十分出色的軟體，名列第一的就是Windows 3.1。





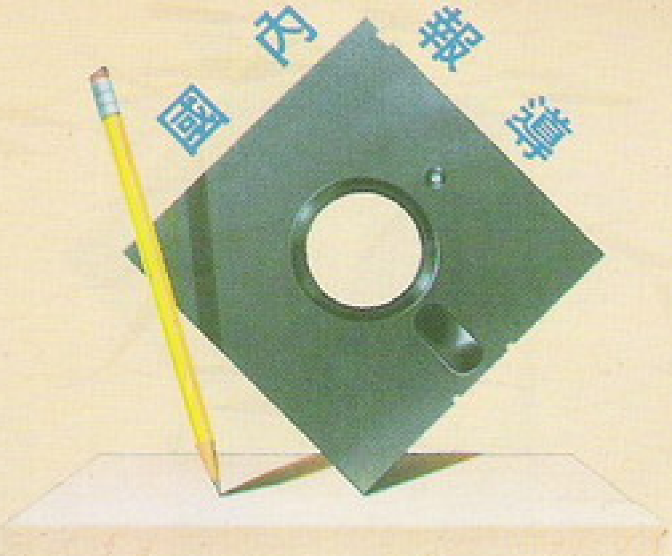


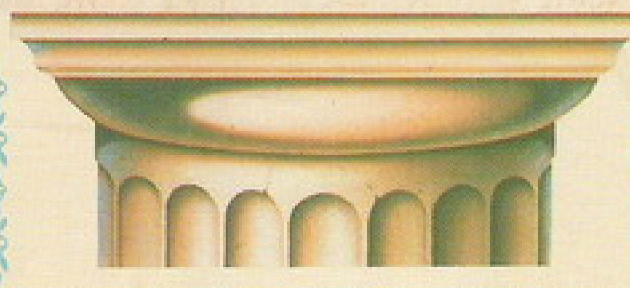
Windows 3.1 是 Microsoft 繼 Windows 3.0 後的最新力作，除了保有前一版本所有功能外，還增加了許多創新的功能，如支援Super VGA（螢幕解析度達到 640 ×480 256 色）。Sound Blaster 及MIDI，讓它具有〝多媒體〞的威力。另外Windows 3.1 也爲SCSI的用戶，提供一個新的 Hard Disk Driver，運用DMA 做到 32 Bits資料傳輸，使硬碟效率倍增50%以上。原本不甚美觀的視窗，也被美化不少，變得順眼多了。還有 True Font描邊字型、更人性化的File Manager、更優越的執行效率……，相信在爲來的半年中，它將是最閃耀的一顆星！

眼尖的讀者一定也注意到，有不少廠商在會場中播放一些效果十分嚇人的3D動畫，這些動畫都是運用一套名叫 3D Studio 的軟體製作出來的作品。在這次的展覽中，新版的 3D Studio Release 2 正式宣布即將推出（目前只能預訂）。比起 1.0 版，它增加了近〝100 項〞新功能（夠可怕的數字吧）。據聞此版將以CD推出，內含 300 多幅 GIF 圖檔（不要搞錯了，這是拿來做背景的，不是 X 級圖片）、200 多種材質（地球上所有人造的材質它全包了）及幾百個物件檔，如此驚人的資料量，以CD存放自然就不足爲奇了（難道你願意抱一套兩三百張磁片的軟體回家嗎？）。它也新增了製造海浪、風吹……等特殊效果的功能，讓你能作出更接近自然的3D動畫，如何，心動了吧，不過 $ 可不便宜哦！（六位數字）

由於對智慧財產權的重視日益提升，以往只是擺擺樣子的國外軟體商也在這次軟體展中大出鋒頭。例如Boland（就是出Turbo Pascal、Turbo C 等著名軟體的公司）的代理商當場舉辦目前最流行的「物件導向語言 C ++」演講，聲光俱全，吸引了許多想要吸取新知的人前往聆聽，另外還有 Windows 等軟體的演講，一方面促銷自己的商品，一方面也增長觀展民眾的知識，可說是一舉二得。各位如果有興趣的話，找本 PC Magazine對各軟體作的專題介紹，不妨參考參考。

這次軟體展的重頭戲，還是中文應用軟體。有一件令筆者感到十分奇怪的事，一向以中文系





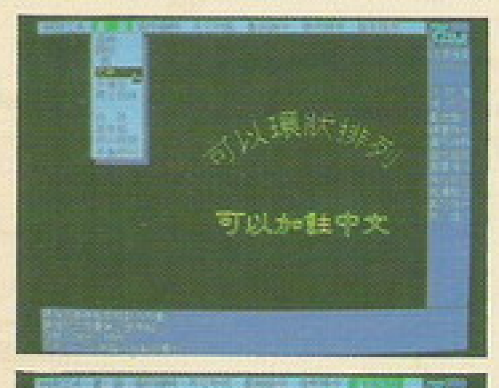
就龍頭老大自居的倚天，〝好像〞沒有設攤！是我眼花了？還是……？算了，不研究。在中文系統中，風頭最健的該算是震漢中大金系版了。它是第一套〝號稱〞完全使用向量中文字型及支援華康金碟卡（片）的中文系統，不但字型可以〝無段〞放大而沒有可怕的〝鋸齒〞出現，特殊效果也是各家中文系統中最豐富的。承襲2.55版的優良傳統，金系版也支援 HIMEM，能自動偵側及載入 UMB 中，達到占用主記憶體區的境界。雖然價格貴了不少，但它的確為中文系統開創另一塊新境界。

隨著雷射印表機的日漸普及，排版軟體也開始嶄露頭角。筆者算了算，會場中號稱具有中文排版功能的軟體不下十套，所提供的功能各有所長，顯而易見的，中文排版軟體正進入一個前所未有的戰國時期。超高價位的排版軟體我們就不談了（事實上他們也不需要參展，因為他們的市場已經固定了，不需要來打廣告），中低價位中比較出色的有新人類的莎士比亞和芙蓉坊推出的同名軟體芙蓉坊。

莎士比亞的最大賣點，是它不需要太好的硬體設備就能使用，一般的排版軟體大多要求使用者配備至少 2MB 以上的記憶體，而莎士比亞只需要640K就綽綽有餘了；What you see is what you get 也是它的優點之一，你不必利用另外的〝預視〞指令就能清楚的了解印表機輸出後的結果，對一般需求不大的使用者來說，莎士比亞是不錯的選擇；芙蓉坊則把銷售對象定位在一般需求量較大的用戶身上，所以它強調的是〝功能眾多而且強大〞，輸出品質更可達到600 DPI，足以應付大部分的需求。其餘的就比較沒有獨到的優點，所以略而不談。

中文文書處理軟體也如雨後春筍般的蓬勃發展。國人一般都習慣使用 PE2，不過因為 PE2 是外國人寫的，在中文的環境下執行多少會有〝不順手〞的情形發生（像無法對中文資料作排版、衝碼的問題等），所以就有不少人致力於中文文書處理的開發，會場中就有彗星一號、千里馬等，功能都大同小異，比較值得注意的是彗星一號 2.0 開始支援華康字型，具有將字型無段無鋸齒放大縮小的能力，愈來愈像排版軟體了，相信這也是未來文書處理軟體的發展方向。

AutoCAD 上的中文系統近來也成為炙手可熱的產品（我想可能是因為工廠電腦化的趨勢所造成的吧），這次參展的有日令的



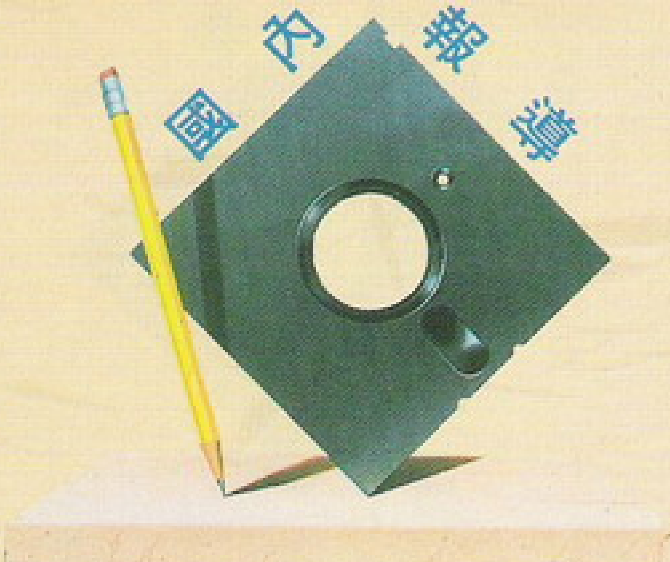


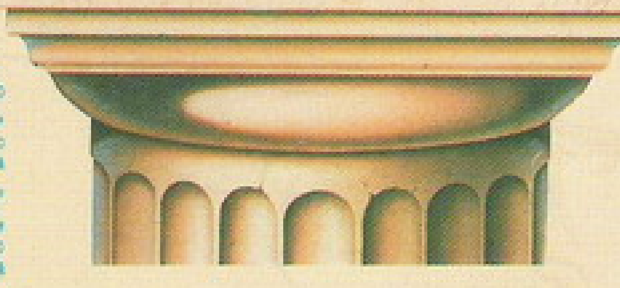
AutoCAD 中文系統及大禹的 TurboCAD（嚴格說起來 TurboCAD 應該歸為中文 CAD，而不是 CAD 中文系統）。基本上他們都是以向量字型為基礎（廢話！CAD 能用矩點字嗎？），讓你用 CAD 做得模型能加上中文字，較利於了解。功能上也差不多（單指顯示中文方面）。只是因為 CAD 的限制，使中文字僅能以〝外框〞顯示，看起來實在很〝拙〞，希望以後能在技術上加以突破，讓中文字能以實心形態顯示。

一定有不少人曾吃過電腦病毒的虧吧，防毒軟體就是在這種環境下發跡的。筆者曾比較國內外的防毒軟體，發現國內的防毒軟體功能一般都比較強，甚至國人還發展出萬能防毒軟體（以前能有人說過不可能有可以預防所有病毒的軟體，但中國人寫出來了！所以千萬不要妄自菲薄，我們的程式設計師還是很厲害的），可能是因為我們身受〝毒〞害較深吧（COPY風氣太盛）！

會場中的防毒軟體眞可說是琳琅滿目、種類繁多，最值得一提的有兩套，一套是趨勢科技開發的網路用防毒軟體電腦盤尼西林，另外一套是巨帥的 Z-LOCK。電腦盤尼西林號稱是世界上第一套網路防毒軟體，這個消息震驚了全世界，不但國內媒體大肆報導，國外也派記者前來採訪，眞是出盡了風頭。Z-LOCK 則是第一套眞正能作到完全防堵病毒進入的軟體，不光是已知的病毒，連新品種的病毒也難逃它的法眼，它是利用病毒繁殖的方式，抓出病毒並將它永遠驅逐出境，所以能防禦未知的病毒入侵，有了它，你就可以免受每隔一段時間就要去換版的痛苦。

中文輸入法部份比較令筆者





注意的是漢音輸入法。原本它是拿來開發語音輸入的一項工具，不過因爲它能非常智慧的判斷輸入的字詞，所以被獨立出來當作一種輸入法，免去注音輸入時選同音字的痛苦。對只會注音而又不想學其他輸入的人，漢音輸入法可是一大福音。

對於只會「一指神功」的電腦族而言，中文輸入是最痛苦的一件事了，不管多麼神妙的輸入法，還是比不上用手寫的順暢。筆者很興奮地在會場發現兩家廠商（盈昆和新穎）推出「手寫中文」，原理是用特殊的筆在數位板上寫入中文（寫入的字跡會在



螢幕一角顯示出來），然後電腦在0.5秒內辨認出字跡，轉化成中文字碼顯示於螢幕上。系統的辨認率和速度都不差，使用者不須像刻鋼板一樣一筆一畫地寫，略草的字跡也能被接受。雖然這兩套系統的設計並未臻完美，辨識率也非百分之百，但是對於不熟悉中文輸入的朋友而言，仍是一大福音。但是數位板的價格並不便宜，所以……

關於此次展出的硬體方面，我只做重點介紹。音效卡似乎是這次展覽的寵兒，相當多的廠商一股腦推出和ADLIB、Sound Blaster或MPU-401相容的音效卡，其中比較特別的是勁益推出的金聲卡。

大家可能會感到很奇怪，勁益不是代理聲霸卡嗎？爲什麼還要自己弄一塊音效卡呢？那是因爲聲霸卡的代理權被Creative臺灣分公司（創巨）收回去了，勁益只好自己重新設計一片新的卡互別苗頭。既然是爲打擊聲霸卡而推出的，在功能上自然要更勝一籌。

它除了能和ADLIB及Sound Blaster完全相容外，還內建MIDI界面及支援MT-32音效遊戲軟體，它採用YA-262作爲FM音效CHIP，取樣頻率也比SB PRO更高、失眞比更低，價格也更便宜。它不但在功能上加强許多，也爲使用者預留了充裕的擴充空間，我相信在未來它將能取代聲霸卡在市場上的地位。不過軟體世界也即將推出與金聲卡類似的魔奇語音卡II，功能類似，但仍有些許不同，消費者要睜大眼睛，好好的比較一下，選擇適合自己需要的，才是比較明智的抉擇。

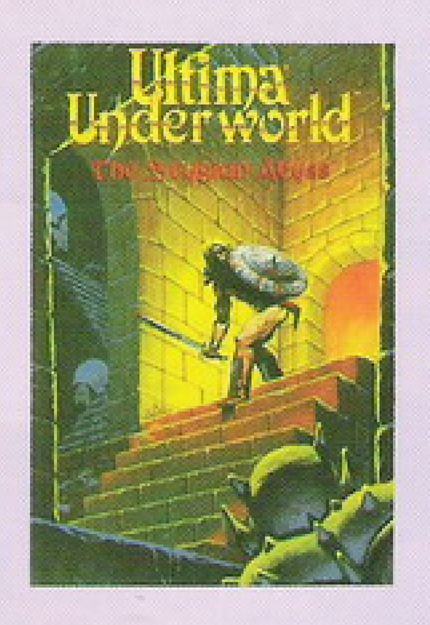
最近成爲大新聞的中文筆記型電腦，也是會場中受人矚目的產品之一。據筆者得到的資料，它的晶片是台微公司生產的V30HL，速度比PC還快，螢幕是液晶黑白顯示，RAM有1MB，軟體則是利用IC卡來存放。雖然我覺得中文掌上型電腦的市場還未成熟，但它的發展潛力將是無可限量的。

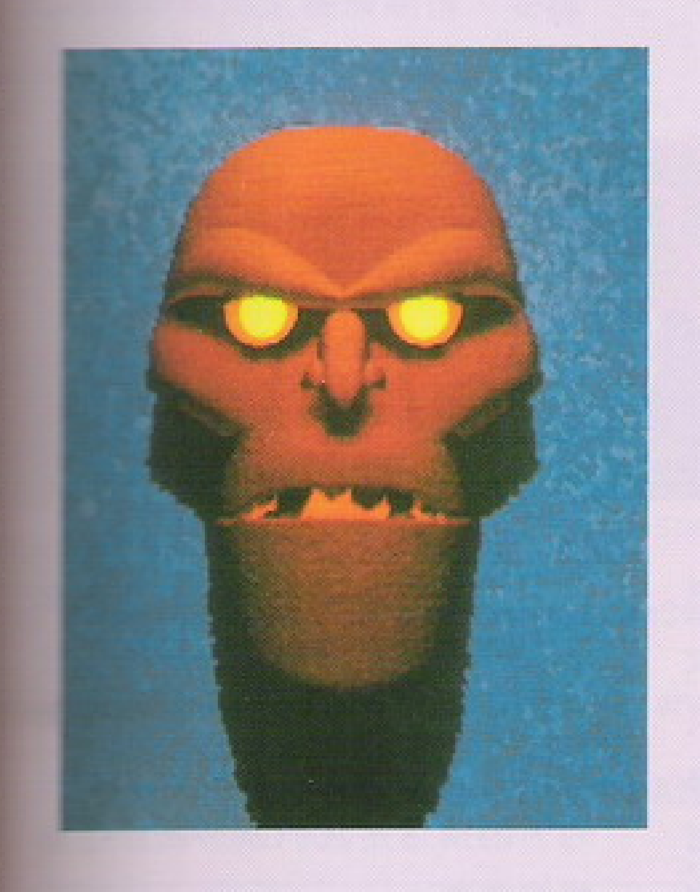
讓電腦隨時提醒你的約會已不是難事。「電腦秘書」的推出，可能讓許多秘書小姐失業。新的語音傳眞系統將數據機和語音卡的功能結合起來，提供電話留言、傳眞及語音秘書等服務，將辦公室自動化向前推展了一大步。不過別高興得太早，想像一下：當你正在埋頭苦幹玩Game時，PC喇叭忽然傳來媽媽的聲音：「你該去做功課了！」嘿嘿嘿…

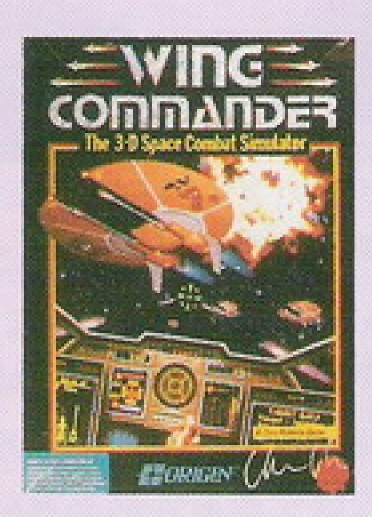
接下來是讀者們最關切的話題了：電腦遊戲軟體。此次主要有三家廠商參展：軟體世界、大宇及第三波，三家的展示攤位剛好在附近，電腦上展示著五光十色的遊戲，十分熱鬧：中國之心和火箭人對峙，軒轅劍和俠影記開打。可惜現場並沒有提供參觀者試玩的服務，否則只怕全場有一半的人都要擠進這一區。大宇這次也展出了爆笑出擊、軒轅劍II兩個新遊戲的DEMO。

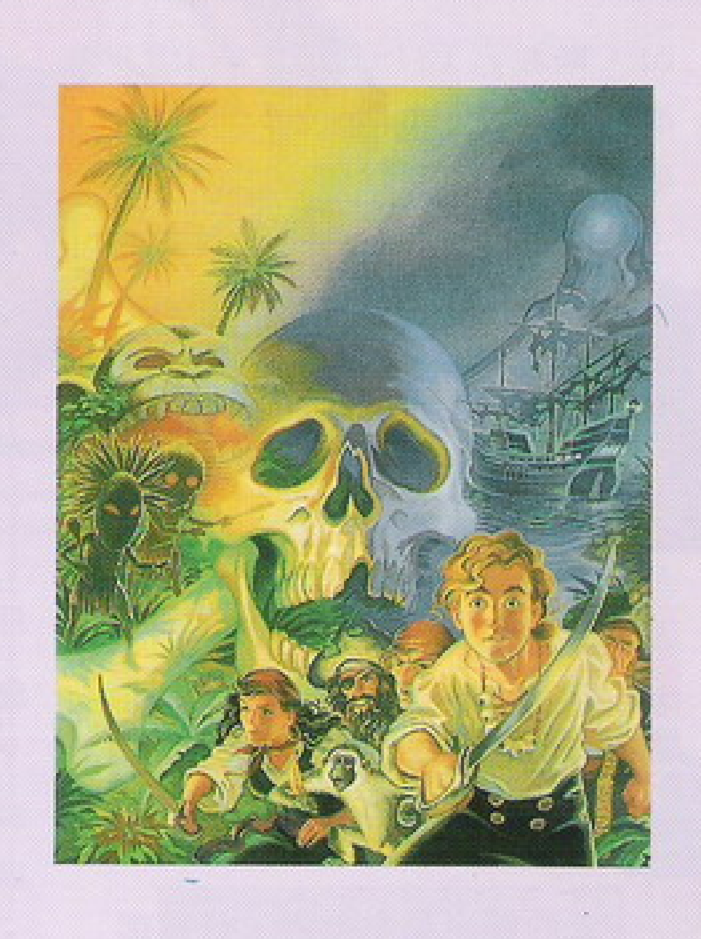
軟體展結束了，六月初又要開始「台北國際電腦展」。在此筆者有一點小小的建議：去看過電腦展的人都知道，每次不管需不需要，常常從會場抱了一大堆的宣傳單回去（甚至還有廠商提供塑膠袋），然後全數進了垃圾桶（有人乾脆丟在地下）。在環境保護人人有責的今天，希望參展者和參觀者都稍有節制，不要浪費紙張，甚至大會也可設置回收筒將廣告單回收，以免多開一次展覽，世界上就少了一片樹林，你說是不是呢？











隨著電腦硬體科技的日新月異，許多遊戲軟體廠商在軟體開發上也亦步亦趨。最近值得注意的現象是發行 RPG 大作創世紀系列聞名的Origin公司，分別在上個月中和月底陸續推出冥河深淵和創世紀VII時，對硬體配備有了更嚴格的要求。冥河深淵的基本配備是 VGA 、硬碟（至少40MB）和386-16SX。創世紀VII更建議386-205X才能讓遊戲執行的更流暢。Origin這番突破性的創舉，是否能讓市場接受，各大廠商屏息觀變。也許在未來一年的電腦遊戲市場，以 386 使用者爲基本訴求對象的遊戲會愈來愈多，可喜的是電腦遊戲對邁向超模擬寫實（Virtual Reality）的理想又跨出了一大步，可悲的是消費大眾又要掏腰包使配備升級。

除電腦遊戲對硬體要求愈加嚴格以外，CD版遊戲的普及也是未來的趨勢之一，目前在坊間能見到的CD遊戲，較著名的有決戰西洋棋、國王密使Ⅴ、銀河飛將和創世紀系列。盧卡斯出品的紗之器和猴島小英雄也在近日內要發行。

決戰西洋棋CD版不僅加長了各棋子間戰鬥的動畫，使遊戲變得更有趣之外，還增加一段國王對遊戲規則陳述的獨白。國王密使ⅤCD版與原 VGA 版沒有太大的差別，只是在音效上稍做改良，使擁有聲霸卡的玩家，在不升級配備之下，可享受到Roland音效的原音重現。當然該遊戲能在視窗環境下執行，也迎合了未來多媒體電腦的大趨勢。至於銀河飛將和創世紀系列CD版，與原磁片版沒有任何差別，只是新瓶裝舊酒而已，不過這對降低製作成本和增加儲存空間，有了莫大的助益。

國內某雜誌社發行的創世紀專書，原書著作人 SHAY ADDAMS 最近著手增修該書的增訂版，預計五月底在全美發行。增訂版的內容除保留原書相關的資料外，另增添創世紀VII、冥河深淵、創世紀外傳——洪荒帝國和火星之旅的秘笈和完全攻略。國內有心爲創世紀揭開神秘面紗的譯者，在專書發行後，是否有增列增訂版的計畫，使讀者對創世紀的全貌沒有遺珠之憾。

駐美特派員／亞佛列德









銀河飛將建軍記(三)

六.消費電子展上大放異彩

夏天的腳步越來越近，行銷部門和產品開發部的聯繫也越來越頻繁，因爲夏季消費電子展將在六月第一個星期揭幕。銀河飛將本來預定在夏季消費電子展之後發行，不過照目前情形看，很明顯地必須花較長的時間才能完成。但是不管怎麼樣，在這個向承銷商和新聞媒體推介遊戲的盛會上，行銷部門一定要有配上完整音樂的展示版以便在放映在大螢幕上，還需要包括遊戲封盒和遊戲畫面樣本等文宣資料。

遊戲名稱在發展過程當中常常改來改去，好像還沒有那一家軟體公司例外。眼看展覽會即將到來，每個人都希望早點敲定遊戲名稱，調查市面上同類產品的商標之後，原先使用的Squadron這個名字便被打入冷宮，開了好幾次會，終於選定Wingleader這個新名字。

公司裡每一個人都曉得消費電子展非常重要，但是只有少數人對辦一次成功的展覽感到興奮。對包裝設計部門來說，消費電子展逼著他們在遊戲發行前三個月就要把遊戲包裝設計好。先應應急，幾個月後再好好設計一次？不，這樣做不但增加成本，又浪費時間。對美術部門而言，參展用的展示版需要高品質的圖形，而這些圖形十之八九不會用到正式版本裡。至於音效和音樂呢？展示版裡需要編輯好敘事性、轉調順暢的樂曲，同樣的，這些樂曲也不會用在正式發行版本。對製片和導演而言，那是說人手要外調，對能否照預定進度完成還是個未知數的正式版來說，實在雪上加霜！那麼羅伯茲呢？他需要整整一個星期，每天工作18到20個小時才能完成展示版的程式撰寫和資料結合。

七.被迫改名

銀河飛將在消費電子展上獲得熱烈的回響，那是不必再說了，不過展覽過後，出了一樁插曲。當初決定使用Wing leader這個商標，的確肯定沒有人用過，但是市場上已經有太多名稱相近的遊戲，尤其是MicroProse公司出過一個叫Wingman的遊戲，而且聲稱下一個遊戲名稱取做Wing leader，Origin公司於是把遊戲改名，叫做Wing Commander。

史貝特說：「我認爲事前就把遊戲發展過程中各細項的組合詳細規劃好是可能的，銀河飛將的所有細項是在最後階段才組合的，因爲這是我們頭一次做這類型的遊戲。」

由於進度表非常複雜，史貝特和羅伯茲必須預先處理數以百計的工作才能完成這個遊戲。遊戲開發期間，新的特色、場景、電影動畫和支線情節不時加入，進度表也就時常在更改，跟著就需要額外的人手：美工、程式設計師等等。史貝特想盡辦法掌握新增加的工作，並設法找到人手來完成。

展覽前夕，製作小組基本成員是程式設計師：羅伯茲和伊事克，編劇：喬治，美工：盧貝特和琛生，製片：史貝特。到最後幾個月，製作小組膨脹到六位程式設計師，五位美工，十位遊戲測試員，兩位作曲，以及臨時支援編輯和編劇的人。

八.電影動畫引人入勝

1990年六月，靠巧妙的鏡頭運用，和剪輯技巧製作而成的電影動畫終於躍上電腦螢幕，包括酒吧、臥艙、葬禮、任務簡報以



…天過場等等用來舖演劇情、安排任務、明白告訴玩家對抗Kilrathi的劇情又推進了一步，和表現各個角色對事情的反應等等橋段。

圖一

CODING CONVERSATIONS

Text as displayed on screen:
"What do you mean, sir? The Fralthi got away ... we didn't even scare her."

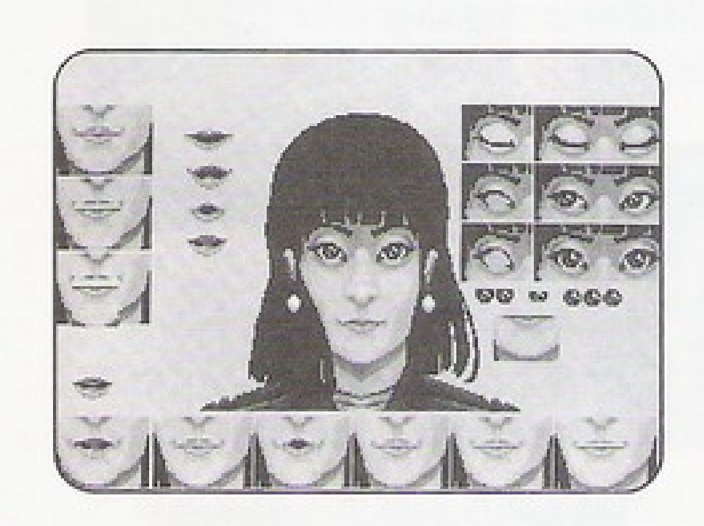
After the text was translated to phonetics, these letters were added to call out the mouth positions for the speaking character. The numbers are for timing.
"waduyamen3sar5tefraltegatawa3wedantefanskarar"

These instructions called out head and eye positions. The numbers are timing instructions.
COCKED(25) REPEAT BLINK(2) AHEAD(45) BLINK(1) AHEAD(35),

Origin的遊戲裡，電影動畫從來沒有佔到這麼大的比例，製作小組實在無法確定要花多久才能做完。這一件單調乏味的工作，由於沒有專門用來編寫的語言，也沒已經寫好的工具程式可用，整整花了兩個多月的時間才做完。

既然喬治負責撰寫所有的訊息和對話，電影動畫的細部工作自然而然大部份就落在他頭上。喬治說：「大部份的玩家是不會了解產生電影動畫的工作量有多繁重！以開口說話爲例，螢幕上出現一行字，就得花四到五列指令來定義是誰在開口說話，背景如何，以及伴隨的頭、眼、嘴的動作。我不是程式設計師，但是我得學習用和Ｃ語言相容的資料格式來撰寫。（參見圖一）那眞的是非常的漫長乏味。」

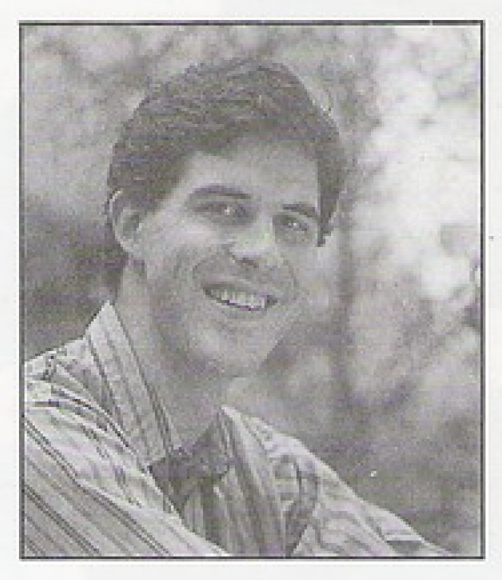
很多玩家恐怕不會注意到，銀河飛將裡人物說話時，嘴型是配合著字的。製作小組用的方法和華納（Warner Brother）或狄斯耐（Disney）公司幾乎一樣，都是用區塊動畫方式完成。經過一番研究，羅伯茲、强生和傑夫發現說話時有十種嘴型，於是强生便畫了十組嘴型和十多組眼睛動作，然後喬治配合每一格動畫的嘴型將資料一一鍵入。



喬治解釋說：「我的工作是鍵入一行訊息，然後以語音學方式轉譯，再加上適當的字母調用特定的嘴型。雖然我做得相當熟練，可是要做完所有的開口說話動作，不花一段長時間是不可能的，所以我們把史帝夫・康崔爾（Steve Cantrell）、菲爾・伯登（Phil Brogdon）和華倫都拉來做這件事，有一陣子甚至連史涅爾也來幫忙做編輯的工作。

九.纏鬪舞步和人工智慧

七月在銀河飛將的發展過程中是非常重要的一個月，由於洪荒帝國預定在銀河飛將之後一個月發行，人力調度非常吃緊，特別是程式設計師。



肯・德馬瑞斯

Ken Demarest

肯・德馬瑞斯（ken Demarest）加入Origin是因爲想當創世紀VII的首席程式設計師。他知道要參與銀河飛將計劃，可是不知道面臨的是什麼樣情況。上工的第一天，史涅爾就把製作小組全體成員叫進他的辦公室。德馬瑞斯回憶說：「他神情嚴肅地告訴每一個人，爲了在原定日期完成這個遊戲，一週必須要工作55個小時。我早就知道至少會有這麼重的工作量，而且我剛到這裡來，一個人也不認識，這種情況正好適合我。」

大約就在同一時候，經過私



WING COMMANDER II

下交易，從洪荒帝國製作小組裡借來了史帝芬·畢門（Stephen Beeman），他是那兒的首席程式設計師兼編輯。銀河飛將計劃需要他來幫忙完成太空戰鬥這個段落。畢門說：「我記得交易內容是這樣的，如果我幫忙克利斯完成銀河飛將，他就可以騰出遠馬瑞斯幫我完成洪荒帝國。像這種交易其實是司空見慣的。」

首先他設計出用於太空纏鬥的人工智慧基本運作體系，再加幾條基本的定律，他把它稱作『



敵我相向

纏鬥舞步』：「有了這個體系，敵艦就會是一群相當聰明、身手靈巧的對手。玩的時候，如果仔細注意，你會發現當敵艦靠近到可以從駕駛艙看清楚的時候，它們會繞來轉去、鋸齒狀運動，或者搖擺著前進，極力想擺脫你，感覺相當好。當你看不到敵艦的時候，它們就會採取直線飛行，想盡辦法咬住你的尾巴。」

畢門並沒有花很多時間在銀河飛將上，他其他的貢獻並不像『纏鬥舞步』這麼顯而易見，他舉例說：「克利斯做了一大堆用於各種炮的個別常式，我把它們整理集中成單一開炮常式。」

遠馬瑞斯闖入了這個計劃，有點像是火的洗禮。第一個星期，他設計出用於臥房的遊戲進度儲存和載入的常式，他解釋說：「我甚至還設計了水滴進水桶的效果，林林總總的細節，數量實在相當嚇人。」另外飛行員在酒吧黑板上的殺敵記錄會根據玩家表現更改，也是他做的。

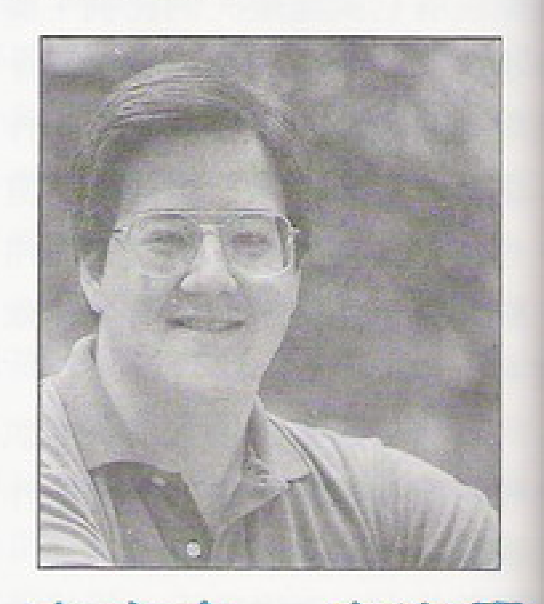
遠馬瑞斯對遊戲玩法最大的貢獻是纏鬥的人工智慧，他說：「這些常式並不算眞正具有人工智慧，敵艦有學習能力，但只限於幾個方面，大部份的時候是處於特定情況總會採取一定的反應。例如，如果你從敵艦的後面發射飛彈，一旦它發現了，它會跳入飛彈追蹤常式，先加速向前，急轉彎，然後熄火。」

遠馬瑞斯歸類出九種狀況——敵艦在近處、敵艦減速、敵艦在遠方、敵艦尾追我、敵我相向而飛、我尾追敵艦、飛彈逼近、雷射擊中，和摧毀敵艦等。每一級戰艦、每一位飛行員，對每一種狀況都有不同的反應。飛行員的技術也考慮在內，某些飛行員面臨某一情況總是採取同樣的操縱方式，而其他的人則可能採取不同的反應。

喬治說：「羅伯茲是銀河飛將的主導人物，遠馬瑞斯則是第二號關鍵人物。」遠馬瑞斯的程式設計哲學只有這麼簡單的一條：「只要有時間，就有演算法。」

十.遊戲測試

測試部門主管康崔爾說：「當程式設計師沒有時間測試遊戲的時候，就輪到我們上陣了。我們幾乎全程參與，打從遊戲計畫開始沒過幾個星期，一直到遊戲完成為止。剛開始只作簡單測試，慢慢地就針對遊戲的可玩性、耐玩性提出建議。一位優良的遊戲測試員不僅要很會玩遊戲，還要知道什麼是『好玩』？好玩的地方在哪裡？」



史帝夫·康崔爾
Steve Cantrell

康崔爾解釋說：「在從前公司還是以替外圍作者發行遊戲為主的年代，那些作者總是相當自負，我們的建議很少能聽進去。而今天呢，不論是外圍作者或公司高層主管，都會聽聽我們的意見。因為他們知道我們意見的重要性。」

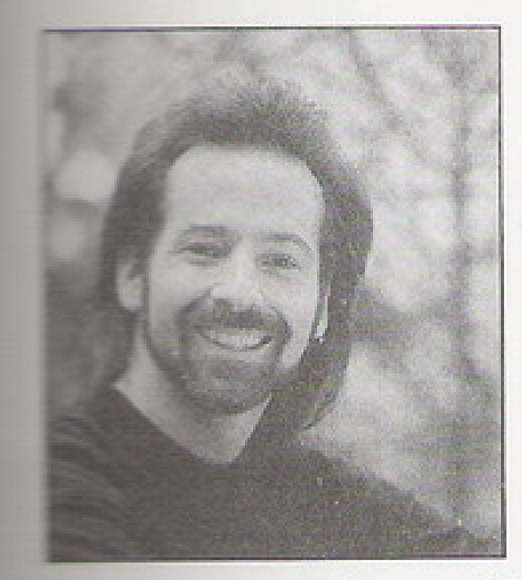


WING COMMANDER II

公司逐漸重視遊戲趣味、可玩性、耐玩性之後，測試部門便大大擴編了，職責範圍包括測試遊戲在各種 CPU 、繪圖模式、音效卡、搖桿、滑鼠等硬體配備能不能順利執行。幾乎對每一種硬體配備組合，都要測試作業系統、記憶體管理程式等對遊戲的安裝、載入、操作的影響。甚至各種磁碟形式，像硬碟、 3.5 吋和 5 1/4 吋、單倍密度以及雙倍密度軟碟，都需要測試。

十一. 準時出片

史涅爾指出：「程式設計師是最沒有辦法自己掌握進度的，當他們想為遊戲添加特色的時候，總是說不會耽擱到進度；當他們不想添加東西的時候，就說做起來太花時間。」銀河飛將製作期間就是臨時加做了太多東西，到了八月份，進度開始落後。



達拉斯・史涅爾
Dallas Snell

史涅爾說：「我不得不接管製片的工作，或許克利斯的看法是對的——還沒有到非這樣做不可的地步，可是我必須確保遊戲照預定進度準時完成，這一點非常重要！」

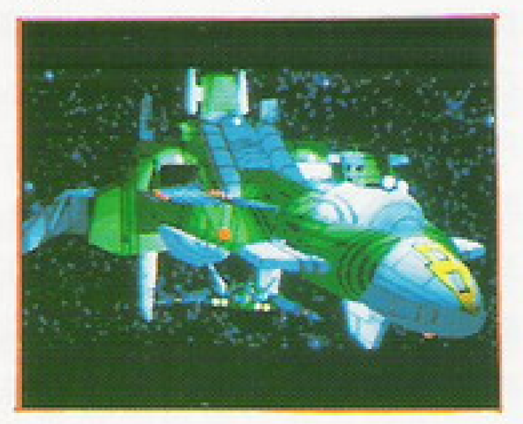
史涅爾說「連快製片」這個方式是導致問題的一個原因，史貝特才來公司不久，製片工作又是和羅伯茲共同負責，在這種情形下，他沒有足夠權力處理整件事，也沒有辦法在必要的時候控制全局，讓遊戲準時完成。史涅爾又指出，指揮全局這件工作，羅伯茲幾乎不可能辦到，他是個不可救藥的樂天派，被自己無窮的創造力沖昏了頭，一心只想把自己所有的點子都做到遊戲裡頭去。一旦他決定了，要叫他停下來真的很難。



由於職責所在，史涅爾緊緊盯住這個計畫，砍掉增加特色或改善……種種會影響進度的的動作。這是不討好的做法，但是他必須以公司前提為先。史涅爾這樣做並非懷有敵意，他說：「產品開發部的同仁是一群非常熱情的伙伴，每一個人都熱愛他們的工作，做起事來極為投入，非常討厭別人在旁邊干擾他們做事。他們不是為了交差了事或是為了錢而活，而是為了實現夢想。我喜歡他們這一點。」

史涅爾最後補充說：「執行製片總是和製作小組站在對立的立場，他們總是叫我『史鐵面』(iceman)，或是『食人妖』(ogre) 之類的綽號。被別人這樣叫並不好玩，但是為了讓遊戲準時完成，也沒有別的辦法。」





十二. 後記

電腦遊戲發展的現在這個階段，已經很難由一個人包辦到底，希望本文能給有心參加金磁片的團體一些啟示，好如期完成作品參賽，抱回大獎。

92' 特別報導

亞洲航太航空

3/24～3/31在新加坡樟宜國際展覽會議中心舉辦的92年亞洲航太展（Asian Acrospace'92）是亞太地區規模最大、最聞名的航太貿易展覽會，目前這項兩年舉辦一次的航太展是繼法國巴黎航空展及英國法茵堡航空展之後的世界第三大航太科技貿易展示會。本公司爲配合捍衛雄鷹3.0的推出，特舉辦94'亞太航空展之旅，現在先讓我們先參觀一下今年的盛況。今年總計有37個國家和香港地區共同參加展覽。室內室外展示場地的總面積達19，525平方公尺（圖1），參展的飛機達70架，其中還包括美國國防部提供的沙漠風暴作戰飛機。除了室內室外靜態展示之外，主辦單位每天都安排1小時的實地飛行表演，另外，今年的一大特色是大會主辦單位嘉那展示集團有限公司邀請了各國國防部長級之政府首長、軍方將領和國防工業的總裁舉行一系列的會議演講。

飛行表演

每天都舉行的1小時空中飛行表演，共有13架各型飛機依序出場：

1.新加坡空軍的A-4SU超級天鷹攻擊機。以原A-4天鷹攻擊機，改裝美國奇異的無後燃器F-404發動機及更先進的航電裝備，使得整體作戰性提升了30%。

2.麥道直升機公司的MD 52ON NOTAR（無尾旋翼）直升機。（圖2）此型直升機是世界上第一種無尾旋翼直升機，其廢除傳統的尾旋翼設計，在尾胴內使用低壓噴氣循環系統，進行反力矩和方向控制，水平面的最大爬升率爲7.9公尺/秒，最大實用升限爲6097公尺，最高巡航速度爲230公里/時，最大航程373公里，最大耐航時間爲2小時。NOTAR系統的最大好處是比較安靜，降低飛行員工作負荷，並消除尾旋翼在地面對作業人員所造成的潛在危險。

3.太平洋飛行服務公司的李爾噴射35A。此架拖靶機可拖放一枚飛彈狀的飛靶，在母機後方2000呎處，供空中/地面單位射擊訓練之用，拖靶上的儀器可報告彈藥是否命中，若攻擊者未命中拖靶，該套設備還能記錄射擊誤差有多少，以便對射擊的精確度做出完整的評估。

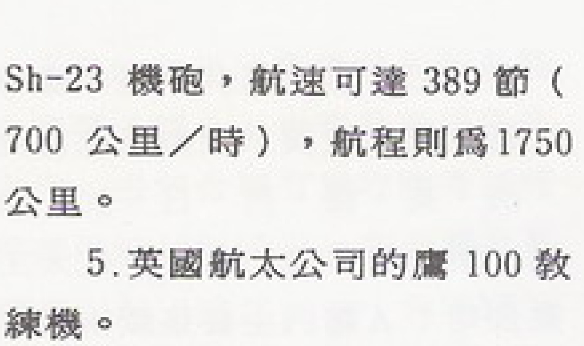
4.捷克Aero的L-39ZA/MP信天翁式教練/輕型攻擊機。這是採用西方裝備的改良型L-39第一次在92'亞洲航太展中出現，客戶可依自己的需要，選擇不一樣的西方公司的航電產品組合，再交由Aero與各廠商協議裝配在飛機上，翼下可掛載包括導引或非導引炸彈、火箭彈和副油箱等達2425磅的各式武器，機上還有一門攜彈量150發的23公厘俄式G-



ALL PHOTOS BY DEFENCE INTERNATIONAL







Sh-23 機砲，航速可達 389 節（700 公里／時），航程則爲1750公里。

5.英國航太公司的鷹 100 教練機。

6.駐日本岩國基地的美國海軍陸戰隊第 115 攻擊中隊 F／A-18大黃蜂表演。

7.印尼國營的IPTN飛機製造公司的 CN 235M渦輪螺旋槳運輸機由於此型運輸機需執行定點空投之類的任務，故低空、低速操縱性能的要求頗高，當飛行員以極小的迴轉半徑，低速迴繞表演上空，其技術眞是令人激賞不已。

8.中共崑崙 8 型（K-8）教練機。K-8 是由南昌飛機製造公司和巴基斯坦合作發展的新型教練機，這是它第一次在海外公開展示表演，所以是眾所矚目的焦點，可惜因爲尙未完成全部的試飛工作，所以整體的飛行表演並未像鷹 100 和L-39那般精彩。

9.美國海軍陸戰隊的 AV-8B 獵鷹垂直／短場起降戰機。此架是由美國麥道和英國航太公司合作發展，在飛行表演中，除了展示其高速飛行直接轉變爲靜止懸翔的能力之外，還表演後退原地懸翔轉動以及懸翔橫移等動作。

10. 捷克 Let 公司的 C-410 小型客機。它是一種使用渦輪螺槳發動機，可載19名乘客的小型運輸機。

11. 獨立國協貝瑞夫設計局設計的A-40信天翁兩棲噴射運輸機。這是它第二次在海外公開，其原始設計是一種海上巡邏／反潛作戰飛機，目前只有 2 架完成，除了展示的這架之外，另一架則在黑海地區進行惡劣海象的起降測試。根據北大約組織戒哨機的空中觀察報告，在黑海測試的A-40，具有在浪高 2.2 公尺海象中起飛的能力。在大會展出期間，英國國防部證實有意購買A-40以取代英國皇家空軍現有的33架寧祿 MR2 海上巡邏機。

12. 通用動力 F-16C 戰隼戰鬥機（圖 3）。此架戰隼是借自美國空軍駐南韓的第 8 戰術戰鬥機聯隊，在表演中，除了看到其靈巧的翻滾轉向能力外，尙有垂直攢升、倒飛、反轉、破 S 動作，以及與 F／A-18一樣的高攻角飛行，不同的是在動作結束後，F-16C 並未放低機頭加速前進，而是直接加大油門，向上垂直爬升，這樣的高推重比眞是讓人嘆爲觀止！

13. 澳洲皇家空軍輪盤特技飛行小組，該飛行小組是由澳洲皇家空軍西澳中央飛行學校的空軍教官所組成，使用的飛機則是瑞士皮拉托斯公司的PC-9雙座教練機。

室外靜態展示區參加靜態展示的飛機共有63架，包括 EFA 和噴流41兩架全尺寸模型，其中最受人注目的便是美軍軍方現役單位抽調至樟宜機場，支援美國廠商在此地大作宣傳銷售。美軍軍機參展者包括F-16、F-15、A-10、UH 60、AH-64（圖 4）、OH-58D、SH-60、E-20、F／A-18、AV-8B 和 AH-1W。遺憾的是原本會到會場的 F-117 隱形戰鬥機最後還是沒有出現。此外，達梭飛機公司此次唯一參與室外靜態展示的是一架隼 900 （Falcon 900 ）商務噴射機。英國航太（BAe ）則參出BAe 100 和 800 商務機、BAe 146、ATP 及J 31客機，以及一架鷹 100 教練。印尼國營IPTN公司則展示 CN-235M 運



圖4

圖3

輸機、CN-235MPA 海上巡邏機原型機。

會場中央的第一架展示機，是最近禍事連連的 AMX 戰機（圖5），它是由義大利航太公司、航空器公司與巴西航太企業組織所合作發展的輕型攻擊機，2月初曾在義大利境內墜毀一架，接著是泰國宣布延後採購案，使得 AMX 自1984年首次試飛後至今仍未能獲得國外訂單。AMX 左側依序是捷克的L-39ZA／MP和 L-410以及中共的 K-8 教練機。K-8 預計在1992年10月完成所有飛測項目，不過目前螺旋飛行測試仍未進行，其除了可搭載機內燃油1040公升之外，兩翼還可各掛一具250 公升可拋式副油箱，最大航程可達2250公里，最大滯空時間則爲 4.4 小時（加掛副油箱）。

在室外靜態展示場外側有架塗裝特殊的李爾噴射 LR 35拖靶機，引人注目的是在其發動機外罩上塗有中華民國和美國的國旗，這架經過改裝的噴射機，是屬於美國的國際飛行公司所有，現場展示的這架李爾噴射 LR 35可攜帶配有命中誤差距離顯示儀的各式雷達、目視及紅外線拖靶。在執行拖靶任務時，高度保持系統還可使拖靶在最高時速 300 節時，保持距地面 6.5 公尺高度。

靠近樟宜機場貨運大廈的停機坪還有 8 架大型客機和運輸機展出，分別是獨立國協的A-40、An-124、Il-96 和歐洲空中巴士集團最新推出的空中巴士A340，以及兩大世界商用客機生產公司，波音及麥道公司展出的波音707 和 MD-10 客機。

室內展示今年的亞洲航太展增加了室內展示場地之規模，除了原有的主展示館之外，另有 A、B、C、D、E共5座半臨時性展示館。主展示館內是來自美、法、英、德、荷、日、加、印尼、新加坡等國的各主要航太工業公司；A館內主要是歐市國家攤位；B館的主角是美國國防部和麥道公司軍用部門；C館則是義大利廠商的大本營；D館可同時見到中國大陸和台灣的展示攤位；E館也是美國廠商的天下。

一進入主展示館，可看到左右側皆是新加坡展示區，包括新加坡造船暨工程公司（SSE）、新加坡技術工業公司（STIC）、新加坡特許工業公司（CIS）和新加坡航太公司（SAe）。SSE 的展示重點是和德國魯森造船廠合作的勝利飛彈巡邏艦。目前新加坡海軍的第一線作戰艦艇，都是由 SSE 負責建造。CIS 公司展出的槍械包括有無敵 100 輕機槍、SAR-80突擊步槍、點50重機槍和40公厘槍榴彈發射器，另外在會場還擺設了一門 155 公厘FH-88 榴彈砲和一輛經性能提升後的 AMX-13 SM1 戰車車身（無砲塔）；SAe 包括有 6 個子公司，目前正進行新加坡空軍超天鷹攻擊機的武器投射暨導航系統的設計工作，並爲委內瑞拉空軍的CF-5戰機進行航電裝備更新設計工作。此外 SAe 還與法國航太及中國航空技術進出總公司合作發P120L 輕型直升機。

再向內走，便可看到各大航太製造廠商的展示攤位，美國的參展廠商數量最大，大約有 170 家，幾乎所有的美國國防軍火承包商，都在會場設有攤位，如麥道、休斯、貝爾直升機、格魯曼、聯合科技、奇異、洛克希德、洛克威爾、漢偉、普惠、波音等公司皆設有攤位。麥道公司是美國境內最大的國防承包商及第二大商用機製造公司，該公司僅製造各型作戰用飛機、商用客機、直升機、太空系統和飛彈，同時還製造其中的電子系統。



麥道在過去20年當中，已成爲舉世聞名的作戰飛機和軍用運





戰機製造者，其生產計劃包含F-15、F／A-18、 AV-8B 獵鷹和AH-64A阿帕契攻擊直升機……等，在運輸／客機方面，麥道提供了雙發動機 MD-80 客機系列和三發動機的 MD-11 客機。直升機部門則生產 MD　500 系列輕型直升機，著名的魚叉反艦飛彈和距外陸攻飛彈（圖６）也都是麥道得意之作。去年台翔有意收購麥道商用部內的40％股份，在台灣及美國皆引起了喧然大波，爲不願意影響中鋼合作案評估小組的評估作業，麥道甚至在展覽期間召開記者會對波音公司抨擊台翔—麥道合作案提出說明。

美國海軍主要的艦載機製造公司—格魯曼公司亦設有攤位，該公司製造的飛機型式極爲廣泛，包括 F-14D 雄貓戰鬥機、A-6E 侵入者全天候中型攻擊機、E-2C 鷹眼空中預警機和 EA-6B 徘徊者電子作戰機，在沙漠風暴中表現良好的聯合監視目標攻擊雷達系統，亦是出自格魯曼的手筆，另外格魯曼公司還建造了世界第一種超音速前掠翼技術展示機—X-29。

貝爾直升機公司此次展示的重點是 AH-1W 超級眼鏡蛇攻擊直升機（圖７）、OH-58D奇歐瓦戰士武裝偵察直升機以及和波音公司合作的V-22鶚式傾旋翼機，其中 AH-1W 和OH-58D已被中華民國陸軍選定爲空中反裝甲武力的主要機種。休斯公司則展示了各種戰術飛彈，如AGM-65小牛空對地飛彈、拖式線導飛彈、先進中程空對空飛彈等，還有戰場通訊系統及夜視裝備和雷達。

英國在此次亞洲航太展的聲勢僅次於美國，大約有50多家廠商參加，其中最主要的英國航太公司（ BAe ）展示了龍捲風、歐洲戰鬥機、鷹 200 、獵鷹II式等戰機的縮尺比例模型。著名的勞斯萊斯公司也展示其傲人的各種軍、商用發動機，其中最引人側目的是强而有力的勸特渦輪扇發動機，目前有許多新型客機皆使用此型發動機。法國航太公司飛彈部門在會場展出了各式飛彈，包括 MM　15反艦飛彈、 MM　40飛魚反艦飛彈、ERYX反戰車飛彈（圖８）及在波斯戰爭中表現良好的 AS　30雷射導引空對地飛彈。法國最主要的飛機製造公司—達梭，此次的宣傳主力仍是幻象2000戰鬥機，目前已有３種衍生型，分別是幻象2000-5、幻象2000D和幻象　2000　S三種。位於主展示館右後側的荷蘭福克飛機公司，此次不僅售出３架福克50運輸機給台灣做爲總統專機，並與中國大陸成交了 300 架福克100 噴射客機，所以相當吸引台灣參觀者的興趣。

有趣的是大會此次居然將大陸和台灣的展示攤位，安排在同一個展示館內，大陸方面有３個單位參加此次展覽，分別是中國長城工業公司、中國航空技術進出口公司和中國航空發展動機公司。中華民國此次參展的單位是外貿協會，攤位中擺出一架 IDF 縮尺模型和 TFE1042 發動機的部分組件（圖９），雖然不似某些國家內容豐富，但也在中上之水準。

後　記

由於篇幅所限，諸多趣聞、新奇飛機和配備無法一一詳述，不過在大致瀏覽概況之後，你是否心癢難當躍躍欲試呢？現下指點你一條明路，即日起凡購買納粹飛行祕史或捍衛雄鷹 3.0 你就有機會參加下屆的新加坡亞太航空展四天三夜之旅，無論你是不是能出國，我們都會成團出遊，竭誠希望你能與我們共同遨遊此番空中國度。

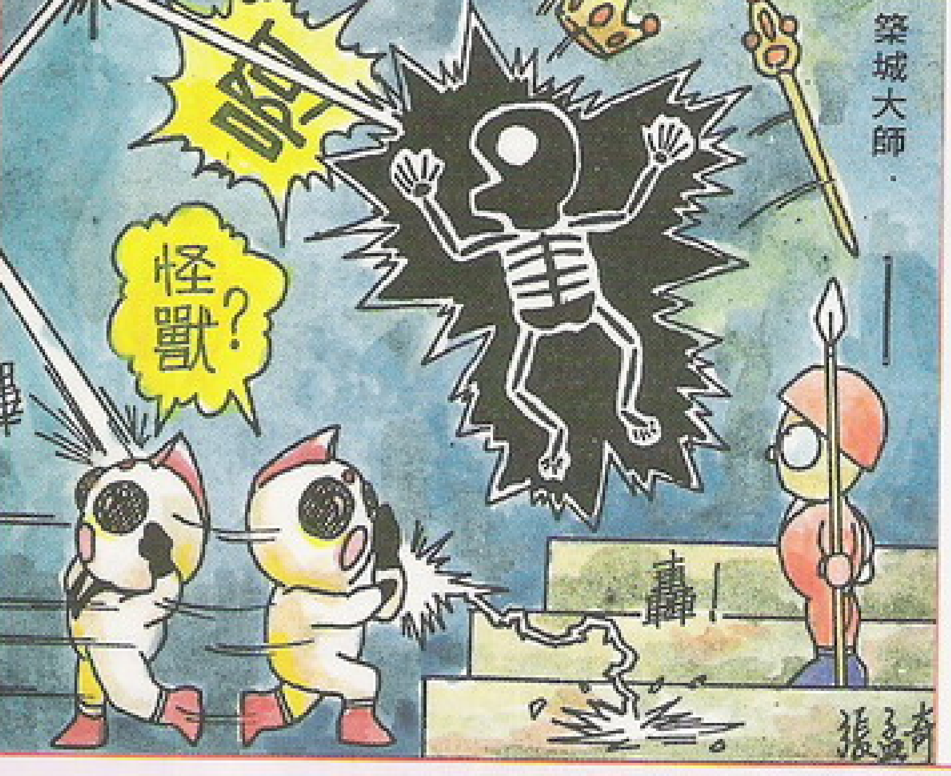
（圖文轉載自全球防衛雜誌４月號）

電玩短路

GAME SHORT



POLICE QUEST3 的海報
近來常遭到破壞，Why？（詳情請看POLICE QUEST3 遊戲包裝封面）





築城守則一：築城的地點必須謹慎考慮，千萬不要築到外星人的地盤……



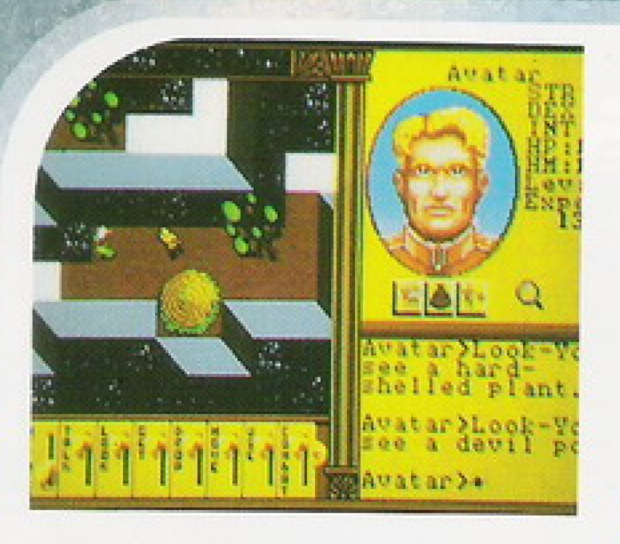
・編輯視窗・

軟體世界雜誌從上一期，全書版面更新為全彩色之後，唯獨電玩短路，這個篇幅，未能做即時的調整，編輯部深深感覺，對不住發燒友們，是以藉此視窗向各位致上萬分歉意之外，亦一併向各位漫畫好手們聲明，希望投稿時，能著好顏色，再予寄發以響應我們這個篇幅。

編輯部啓


笑畫
RAMBO V.S 羅賓漢
不公平
你用的「箭」不太一樣。
自從傅劍寒學會了太極拳後，便常有意想不到的事情發生………
羅賓漢雖然是個神射手，但是當他遇到了藍波…………
RAMBO vs. PAPER BOY.
送報童 II
寒流來了！嘿！正好可以補一補了！哈……！
中國之心
因工作需要，送報童經過許多〞戰技訓練〞，久而久之就練了一身健壯的身體，連世界聞名的藍波也自嘆弗如啊！
當齊和來福經過廚房，正要前往拯救凱蒂時，來福突然靈機一動……
三國演義
報告！在北京西南周口店發現一名孔武有力……
主公放心！必可找到人才。
Playboy
震天門主挑燈夜讀武林秘笈時，竟被刺客給〞解決〞掉了，究竟是什麼書能讓我們的門主如此專心呢？本刊爲服務讀者特地到現場採訪………
在遊戲裡，尋找武將是很重要的指令，但是一不小心也會搞錯飛機………





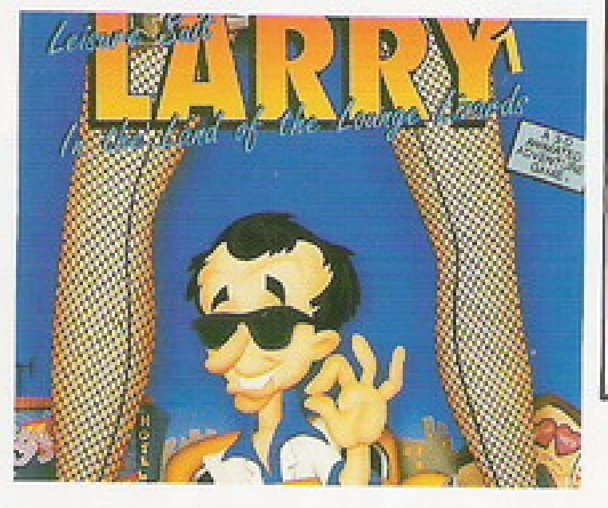
火星之旅

一艘載著十九世紀知名人士的太空船迫降於火星上，穿梭時空、導正歷史謬誤的聖者又得接下這個任務。

在火星上，第一個征服北極的冒險家皮亞利可以告訴你他對火星極地的探險；鋼鐵大亨卡內基負責在火星上重造太空船；喪偶不久的居禮夫人可以教導你如何處理放射性的物質；重聽的愛迪生對火星上的科技下了一番研究，他仍然因為交直流電的適用問題和臺斯拉看不對眼；唯利是圖的報業大亨、黃色新聞的創造者威廉・赫斯特也在火星上扮演起古物收集商的角色，更精采的是，在夢的世界中終其一生卻一直無法證明第九行星存在的天文學家羅威爾在夢境中發現了冥王星的存在；宇宙戰爭的作者H.G.威爾斯被看不見的怪物攻擊；列寧要求你幫他完成共產主義的第一步——財產均分；馬克吐溫要你幫他從密西西比河上找回失落的文稿；靠著一把M-60機槍，聖者殺死了所向無敵的火星陰謀家……。

如果玩者能帶著對近代史的了解和一點點想像力，你會發現火星之旅是一本立體的歷史書，裡面的歷史人物正邀你與他們一起在火星這個奇幻的舞台上共舞呢！

／Dips



新幻想空間I!

當拿到新幻想空間I時心中小鹿亂撞七上八下，趕緊拆開包裝，迫不及待的打開 computer，Instan 這個令我這毛頭小伙子面紅耳赤的節目，一開始照著回答年紀是多大，回答想當然而是18歲以上的成年人，終於可以進入遊戲了。

一開始什麼都不懂只好照著說明書走，買酒，給醉漢酒，拿遙控器，看密碼，回到大廳敲門，進門，這兒就遇到一個大問題，如何引開那個大胖子呢？實在想不出只得多按幾次控鈕轉台，突然出現一段令人………的文字，胖子可就被TV吸引住了，在一旁的同學和我，不禁體會到古人曰：「食色性也」也應證在Game上。趕緊飛快上樓，看到一位美人在床上，基於對萊里的認識，只得讓他把褲子脫了，上床吧！「運動」結束後，想想應該可以到其他地方走走。一走出酒吧！奇妙的事出現了，萊里的第二生命卻……。

幾個同學在那把腦筋挖空都不知該如何是好，經過三四個小時，大伙只得認栽了，一哄而散。（最後才知道可以坐計程車到城裡買保險套）

／小狼



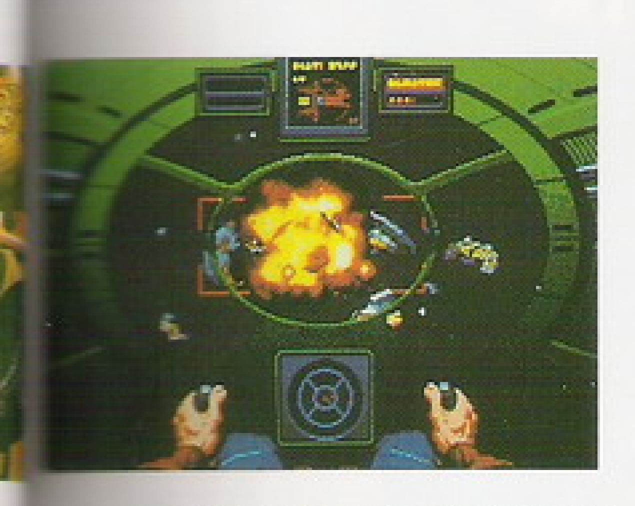
破壞神傳說

唉！我這個人沒別的壞處，是呆了點、笨了點、不信了點，大家都用力罵破壞神傳說的時候，竟然不怕死的拷……不，是「買」了一套回家玩，果不出我所料，人云不可亦云，人言不可盡信，被我找到了全戲最精華的部份。（不過為了功我還是死的很難看………）不知那個缺德死沒良心的小壞，居然把精采的結局放在最後，以致大伙兒還沒看到那迷人愛的康康舞、晚景淒涼的龍、迫結婚的勇士和幸福的約翰…之前，已被氣得口吐白沫，四抽筋，兩眼翻白了。

總而言之，這個結局和結真——的很好玩，你千萬一定看一看，不過再玩一次未免太了，建議你到 BBS 上拷一個進會比較好。最後，祝你「快樂不得了！」　註：請參考「東不敗」

／看海的男孩





銀河飛將II

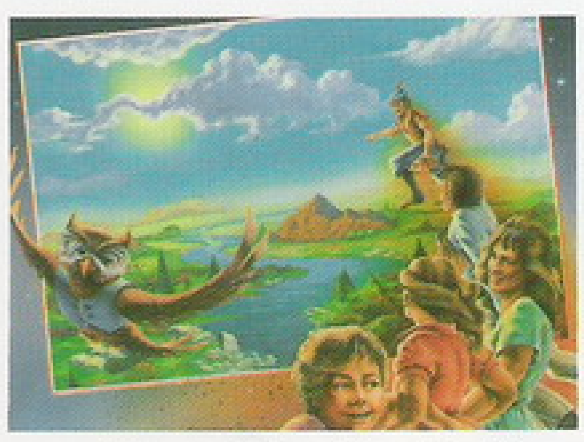
銀河飛將II這個遊戲的聲光效果早已為人所公認，這裡也就不多談了。這裡要談的是遊戲內一些名稱的來源。

在第一代中與Tiger's Claw一起執行任務的驅逐艦Austin號其名稱是來自Origin所座落的Austin市。

第二代中頭一次出現的油料運給艦Valdez號的名稱亦有其根據。Valdez為美國阿拉斯加輸油管線的終點，面對威廉王子海峽，同時也是西元1989年3月24日在同一地點發生嚴重的原油洩漏事件的超級油輪之名稱（Exxon Valdez）。

潛伏在聯邦內的反叛組織Mandarin，其名稱來自歷史上Mandarin（滿清人，亦即金人。不過從此處的用法及歷史上的事實來看，也可作「使用漢語的民族」，亦為漢族）被蒙古人所統治，但最後用文化同化了蒙古人：那些通敵者引用這個典故來為自己的組織命名。

／Ares



國王密使

打從知道什麼叫做PC的時候，我就被一個遊戲所深深地吸引國王密使——（King's Quest），以當時的技術水平而言，是個了不起的成就，相信很多玩家也能感受在Daventry王國神遊的樂趣吧？

在第一代中，有個寶物是傑克的魔豆（Wagic bean），但當時無論如何就是無法通過小矮人的謎題（猜他的名字），為此我還特地去找童話故事、遠東大辭典，終於查到了Rumper Stilskin這個字，但依然沒能答對謎題，直到後來請教了徐政棠（資訊時代有名的電腦玩家），才知道原來要倒過來念（其實在女巫家中的抽屜裏有提示），如a要念成z，b要念到y，依此類推……。對於我們東方人而言，要拿到這顆魔豆，可真不是件容易的事啊！

國王密使到了第三代時，開始支援EGA，不過當時大多數玩家仍在使用單色顯示器，再加上當時軟體世界製作說明書的水準實在是#S△？！（自行體會），於是乎，一隻在閣樓地板上的蒼蠅（魔法藥材），你可能睜大眼睛看五分鐘螢幕，卻找不出來，更不知道為何老施不出魔法？（原因：說明書未標明羅馬數字以表示魔法書頁數。）所幸後來軟體世界出了完全攻略，及時解除了我已腸枯思竭的腦袋，只是樂趣也減少了許多。





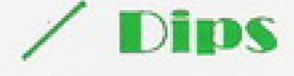
銀河飛將II—特別任務I

左等右盼，期待已久的銀河飛將II—特別任務1終於到手了。一路激戰下來，我打敗了海盜，拯救了身陷險地的Paladin，殺死了膽敢再度來犯的手下敗將——Thrakhath的表親Khassra，現在終於到了我得面對Kilrathi龐大的攻擊艦隊的時候。

跨入伴我出生入死的Sabre中，頭也不回的面對兩艘Fralthra的挑戰，咦！不對，那兩顆巨大的光球是什麼？！啊……。

光為了這個任務我就重覆玩了十幾遍，經過三四個小時的奮戰，兩眼通紅的我終於完成了它，可是我仍無法揮去那可怕的夢魘——以一架裝甲薄弱的Sabre面對四架火力強大的Gothri，還有兩艘會追擊戰鬥機。

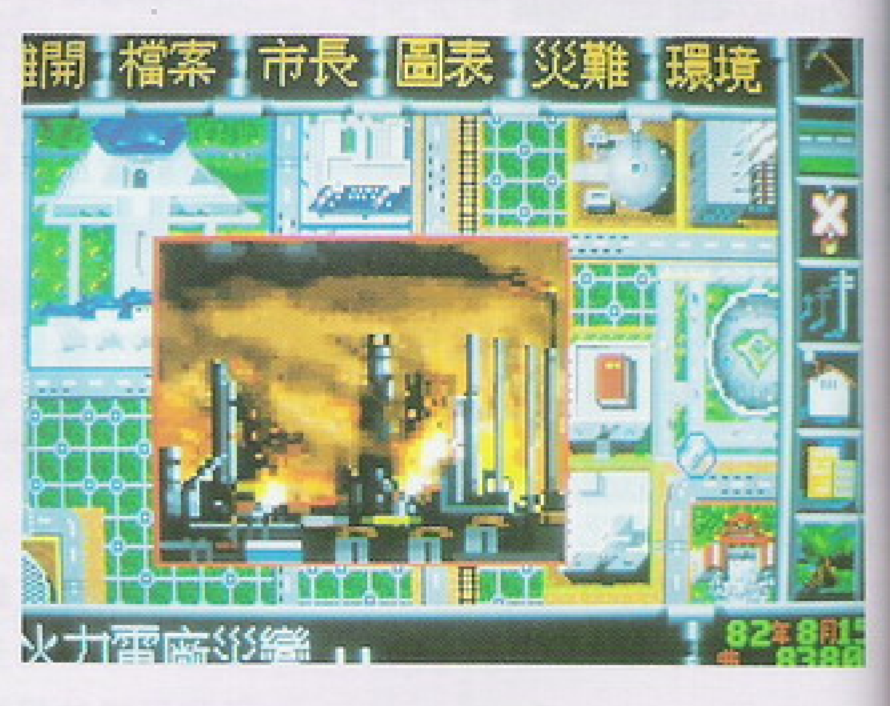
以反物質巨炮為防空武器的Fralthra，本來不可能對戰鬥機進行瞄準、射擊的對艦武器卻追打起小小的Sabre來，以遊戲中科技背景來看不可能的事竟也發生了？我可以接受狡詐的人工智慧，我也可以接受敵方先進、火力強大的新武器，可是，會作弊的電腦？！這太過份了吧！



資策科技新作　敬請密切注意……

模擬台北





軟體開發：歐洲統合工作群

資策科技：TEL（02）717-1895・717-5513　地址：台北市民生東路三段113巷7弄8號4F-1

異域之門 修改篇

/Knight

百戰天蟲 in 育智

異域之門是被遺忘國度系列的第一部曲。冒險者在遊戲一開始時，因爲誤中奸計而損失了所有的裝備和金錢，每人只剩下偷藏在枕頭底下的35白金幣。雖然可以到對面的酒吧內找人打戰，但是隊伍的實力實在是太弱了，即使是對付三個HP只有 7 的BANDIT，也是很容易受傷。因此特別公佈資料檔修改法，並祝各位玩家早日逐退邪惡勢力的入侵。

請先進入遊戲，並儲存一個遊戲進度，再退出回到 DOS 下。進入 PC-TOOLS，編輯CHRDAT ××.SAV（註 1），附表即爲各位址所代表意義。

而爲了讓各位在戰鬥時更容易獲勝，特別公布怪物HP的修改方法。怪物的資料是放在M-ON× CHA.DAX（×＝ 2 ～ 6），怪物目前HP是在下一個怪物名稱第一個字前算起第五個位址，然後此怪物資料中有爲另外二個值是和此位址的值相等，第一個值即爲最大HP值。

人物裝備是儲存在 CHRDAT××.SWG（註 1），裝備重量則是由下一個裝備的狀態第一個字（ Y 或 N ）往前算第十個位址即該裝備重量。如果沒有 Yes 或No，則以名稱第二個字往前算第九個位址即是。

各類"海鮮"大菜，上桌囉



位　址	代　表　意　義
001 ～ 015	人物姓名
118	人物年紀
120	最大HP值（註 2 ）
121 ～ 128	牧師第一級法術（註 3 ）
129 ～ 141	魔法師第一級法術
142 ～ 148	牧師第二級法術
149 ～ 155	魔法師第二級法術
156 ～ 163	牧師第三級法術
164 ～ 177	魔法師第三級法術
251 ～ 252	銅幣
253 ～ 254	銀幣
255 ～ 256	合金幣
257 ～ 258	金幣
259 ～ 260	白金幣
261 ～ 262	寶石
263 ～ 264	珠寶
295 ～ 298	經驗值
405 ～ 406	人物狀態（註 4 ）
420	目前HP值

*註 1：*第一個×爲儲存進度（ A ～ J ），第二個×爲儲存時人物的順序。

*註 2：*最好改成FE，以免改成FF時，在休息時變成 0 。

*註 3：*每一位址表示一項法術，01表示會此項法術。若改了不能施法的人也沒有用。

註 4： 00 01表示一切 O.K.，尤其是死亡後，光改HP值是沒有用的。





修改篇

玩過送報童Ⅰ、Ⅱ的朋友們，對於那個調皮搗蛋的送報童，相信必是愛恨交加。然而，因爲自己的騎車技術不夠高明，經常稍微一不小心就摔得四腳朝天，兩眼還直冒金星；或是當你飛快地經過一戶戶人家，車上卻已沒有報紙，無法施展「百步穿揚」的絕招時，心中必定是恨得牙癢癢的。不過，嘿嘿…現在，你「撈本」的機會來了，只要稍微修改一下程式，你的送報童就可以盡情地馳騁在大街小巷，成爲業績頂尖的超級頂尖的送報童。

修改法：

使用 PCTOOLS 的 FIND 功能，找 PB.EXE 檔。

人數無限：

88　87　1C　13改爲90　90　90　90。

報紙無限：

FE　8F　30　13改爲90　90　90　90。

／老猴

Advanced Dungeons & Dragons®

•蠻荒地域系列•

異域之門

—無限攻擊法

在RPG之中，最難過的事就是努力與敵人大戰數十回合之後，剩下的最後一名隊員也被擊倒，數千的經驗點數就此損失，只好心有不甘地取回舊進度。不過在異域之門中有不用修改的簡易戰勝法：

1.最好要有戰士型的基本隊員（戰士、俠客、流浪者），身上要有魔法長劍或雙手巨劍和長弓及足夠的箭。

2.平時應先配備長弓和箭。

3.在戰鬥中有需要的時候，先採用自己操縱的方式，如果生命點數足夠應付敵人一次的攻擊，就移動至敵人旁，用長劍攻擊。

4.攻擊時直接按[Q](Quick)讓電腦幫你攻擊，在動作訊息一出現時，立刻按下空白鍵搶回控制權！可以發現這個隊員還可以攻擊，並且敵人除了挨打之外不會有其他動作，例如恢復生命點數等。因此可以重覆按[Q]、空白鍵直到高興或敵人死光爲止。

5.在按[Q]之前最好先自己移動至適當位置，因爲攻擊之後，不論有沒有移動，在此回合的移動能力會喪失，除非此一隊員的動作是幫倒地的隊員包紮，才有移動的機會。

6.此法可在一回合之內殺死生命點數大於你數十倍的怪物，但因爲只是一回合的動作，所以得到的經驗點數只有怪物的生命點數乘以怪物強度的修正值。例如一隻尼斯米城中的巨魔（Troll）生命點數72，一次消滅了它，只有144的經驗點數，實在不，不過在初期又缺錢時，消滅隻有200金幣左右，積滿100幣之後就有人可以升級了。

7.打得愈久，經驗點數多，如果不是迫切需要，最不要使用此方法，以免降低戲的樂趣。如果要特別練功話，城外的山丘巨人（Hill Giant）非常不錯，一次來三隻，就能拿到1000點左右經驗點數，提升等級非常容。

8.爲了防止遇到一次怪之後就用光了100枝箭的慘，記得用HALVE的功能先將分成奇數枝再裝備，因爲一是射出兩枝箭，所以會有由枝箭變成255枝箭的效果，不用再購買任何箭了。

／CNOIZEC

無敵飛狼

—2000—



戰鬥要訣一二談

／Firefox

★★★★★空對空★★★★★★★★

當你的直升機碰上了對方的直升機時，如果 TADS 上的敵機仍然悠哉悠哉的盤旋時，降低高度至 50 呎，這樣你可以摸到敵機身周 0.7km 處，而不被發覺。如果敵機正在調頭朝向你，立刻發射空對空飛彈，然後趕快溜！響尾蛇是很有力的對空武器，可是筆者偏好刺針飛彈，因其重量較響尾蛇輕，而且速度較快（可能是筆者的錯覺），但威力弱，因此遇上 Mi － 24 或 Mi － 28 就必須一次連發兩枚。不過 Mi － 8 或是瞪羚只要一枚刺針即可解決。

★★★★★空對地★★★★★★★★

既然你駕駛的直升機「號稱」 Gunship，對地攻擊是少不了的。地獄火和鏈砲是最理想的配對。保持高度 50 呎可以讓你飛進敵人身周 1.2km 範圍前不被發現。注意：低於 50 呎高速飛行時，禁止發射地獄火、小牛、企鵝飛彈，除非你想讓飛彈「種」到土裏！反雷達飛彈適合對付雷達源如 SA － 11 、 SA － 3 之類的，只要雷達在機身前方 180° 範圍就可 Fire！只要對方不關掉雷達，命中率就是 100％！

對地攻擊時切忌由障礙物後方發射武器，一旦你被盯上，除非你逃出對方鎖定的「最大範圍」，否則障礙物只對你造成障礙，敵人可不吃這一套。

★★★★★反飛彈★★★★★★★★

敵人飛彈射來時，標準程序爲調頭、放反制、降高度。如果你落地了而仍然被敵人鎖定，敵人一樣一枚接一枚的飛彈送來，你可以見到一枚又一枚的飛彈掠地飛行——然後像打靶似的粉碎你！這時連逃都逃不掉！更糟的是如果你不是掉在地上而是掉在山上……呃，我只能說你運氣不太好……。

在攻擊敵人時遭到敵人反擊，立刻放棄你發射的飛彈。如果不願放棄不妨試試這個方法：朝向敵人射來的飛彈，但是別正對著飛彈，大概在左前方或右前方。一看到飛彈射來（要看見才算），算好時間，飛彈從右邊來就向左閃，左邊來向右閃，大概是電腦砲手放第一次反制時開始動作，如此可持續鎖定敵人，成功閃開的機率也不低。注意，干擾物多帶一些，最好有 50 份熱導誘餌，還有， 286 機型者不要嘗試這種危險動作，因爲處理速度上的限制，你很難閃掉飛彈。

就算你能先行摧毀敵人的導引系統，謹記一定要改變高度，否則敵人飛彈一樣 K 中你！而不是「自行引爆」。

★★★★★題外話★★★★★★★★

(1)直升機的選擇不影響成績。阿帕契很硬很強，可是易被發現。眼鏡蛇超快卻不易操作。防禦者火力微薄，卻不易被發現。

(2)簡易飛行時所有直升機性能一模一樣，眞實飛行時才有差別。最好有一支搖桿，否則不要嘗試眞實飛行。

(3)偵察任務可以當成「完不完成都無所謂」的攻擊任務，也就是說，開阿帕契或眼鏡蛇去比較好。

(4)一架攜帶刺針的 OH － 58D 搭配一或二架阿帕契常有不錯的戰果，損傷率也低。

(5)油料全滿時夠你飛 20 分鐘。

(6)敵人的等級高低決定他們攻擊你的距離。你一闖入 Elite 級敵人的射程（約 7 ～ 8km）他們就開火，Crack 的敵人等到約 6km 才動手，Pool 級甚至沒有看到你已經開始攻擊的行動。但是發射出來的飛彈「等級」是取決於他們的型式，而不是訓練。

(7) SA － 19 令你頭痛嗎？試一試 Sidearm 吧！

(8)別信任地圖，否則某些搜索任務會整死你！

(9)希望各位飛行員任務愉快！



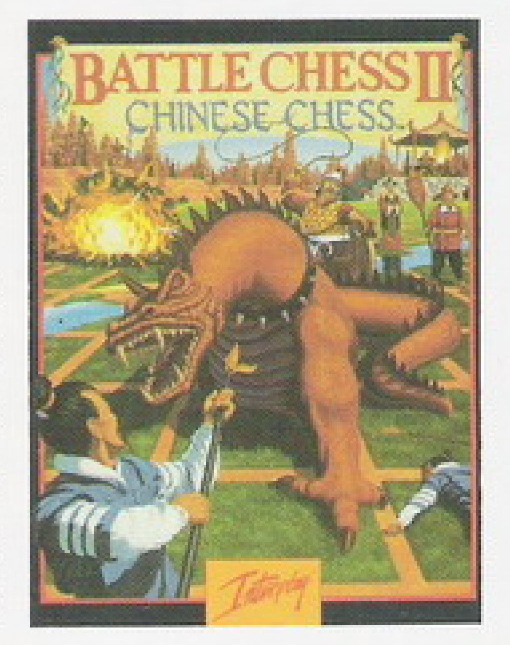


決戰中國象棋 —快速移棋法

／DRAGON

各位決戰中國象棋的棋迷們，當你在和電腦對弈時，是否常因電腦的思考時間過久（最短也要一分鐘）而急得跳腳呢？但若是在中途強迫電腦下棋，又太容易獲勝，玩起來就一點兒也不刺激了，這該怎麼辦呢？

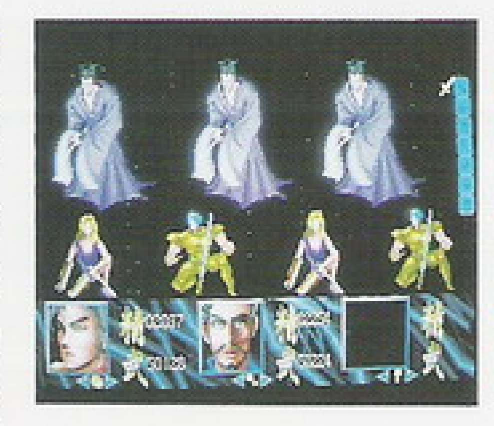
在玩家們的推敲琢磨之後，終於發現了兩全其美的方法，那就是——快速移棋。方法是在設定移動位置後，同時按下F1鍵，現在就動手試試，看看平時腳步遲緩的胖將軍走快時是否有滑稽的動作出現呢？



要特別注意一點，本方法僅限於移動本人棋子時使用，在吃棋時移動是「嘸路用」的，而且按鍵時間不宜太久，否則電腦是會「抗議」的。

聖域傳說 —避敵術

相信玩過像吞食天地以及聖域傳說這一類RPG的玩者都有著相同的困擾，那就是敵人的出現太頻繁了，走不到幾步便進入戰鬥畫面。吞食天地還好，有守護之煙可使用，但是聖域傳說就沒有這一類的寶物了，以致要四處逛逛和探索地形都很不順暢。可喜的是，聖域傳說有一個不用寶物便可避開敵人的方法，待筆者慢慢道來。



在出了村莊，進出洞穴，以及結束戰鬥後，只要是走了13格以上，便有機會碰上敵人，這就是說，在上述情況下，走12格之內均不會遇上敵人。接著，在走到第12格（或以內）時，按下INS鍵出現主選單，連按兩次ENTER鍵，再按ESC跳出，然後再走12格，按下INS…。不斷地重複上述步驟，你一定覺得奇怪，怎麼全世界好像只剩我一人了。

要注意的是，由於按著某一方向鍵不放，會使人物自行移動而算不清格數，同時也不易停下來，所以還是一步一步按較好。有了此一方法後希望各位玩家能早日踏遍六大州，完成最後任務。

／WAYNE.F

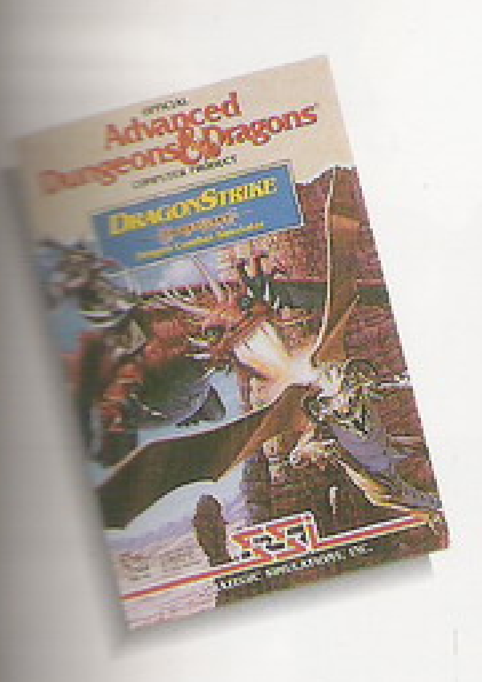
魔法門III —泉水效力不退大法

在泉頂鎮的附近，有許多的泉水，也就是那些可增加防禦力、力量等…的營養水，正喝得不亦樂乎的時候，啊！眞是糟透了，已經到夜黑風高的晚上，過了今晚之後，就會變回正常人了，怎麼辦呢？沒關係，第一步對付此法有密招，趕到離你最近的一個小鎭內，在 2：00a～2：59a之間進入××酒店，然後就開始做你喜歡做的事，像買買食物、聽聽謠言等……，等你都辦完了之後，就離開酒店，仰天一看，已經到了早上了，你所喝的泉水效力非但沒有消失，還有你去神殿內所「捐獻」得來的「寶物」也不會消失，最好的是你雇用的人也不會跟你收錢，眞是一舉多得，好處多多，怎樣，帥吧！

註一：你可以在某鎭的酒店內設立「魯易浮標」，在你所在的地方也設立一個「魯易浮標」，如此，就不會浪費你寶貴的時間了。

註二：在每個鎭內都會有「魔法公會」，假如你眞的趕不上酒店的時間的話，那另一個辦法就是在 4：00a ～4： 59a之間進入魔法公會，一樣很有效果。

／李卓融





飛龍騎士

銀龍必殺技

/Firefox

當各位英勇的騎士們手持龍槍騎乘在巨大的飛龍上，與敵人展開一場又一場的殊死戰時，是否有過龍氣難發（恢復得不夠快），龍槍難刺（太短了），敵龍卻在你身週耀武揚威，利爪尖牙龍氣尾刺同時招呼，不一會即遭悲慘陣亡的經驗呢？別擔心，有了必殺技，再多的敵人也不用怕！

1.首先呢，各位必須能乘上銀龍出戰，只有銀龍才有此必殺技。接著就是低飛，越低越好（大概只比Low Altitude 高一些是最最理想的）。這裏要扯到一些題外話：我方的飛龍有兩種龍氣，以金龍為例，火球（1號龍氣）用於遠攻，威力可以一次毀了中型以下的敵人，二號氣用於近戰，威力卻遜很多大概只有火球的三分之一。青龍也是如此，而銀龍的麻痺氣（2號龍氣）根本沒有殺傷力，只能暫時麻痺敵人而已。

2.好啦，現在搭乘銀龍低飛，敵人攻到時必定會降低高度來遷就你。別急著發出冰凍氣攻擊，先把敵人扯進低空的近身纏鬥戰。

纏鬥戰開始時，只要注意敵人出現在龍頭前方，立刻發出麻痺氣攻擊（2號龍氣的特點是近戰時命中率高）。

3.敵人中了麻痺氣，就只剩下滑翔的份了。等一下！先脫離纏鬥戰，一大票龍在一起轉來轉去是很危險的。等到龍氣一恢復，再把敵人引進來，送他一記麻痺氣，叫他去涼快涼快。等龍氣恢復，趕快再逃。



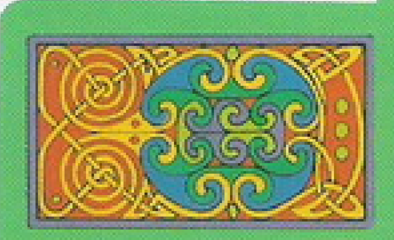
4.好戲上場了！當你不斷以麻痺氣砲轟敵龍時，你的座騎也不斷向你說「Enemy Crashes！」，然後呢，就見到圍攻你傢伙越來越少，不一會完成了任務（神吧！理由等一下再說）。

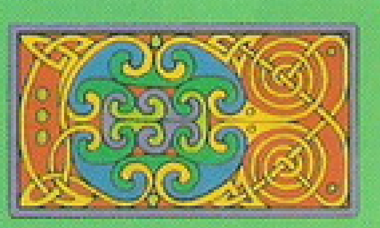
5.為什麼毫無殺傷力的麻痺氣卻是銀龍的必殺技呢？很簡單，敵龍中了你一記麻痺氣後，只能滑翔，就好比是一顆朝著地面墜落的雞蛋一樣脆弱。由於麻痺氣有時效性，所以必須壓低高度好讓敵龍能享受墜機的快感！不過敵龍在被麻痺後仍可調整飛行方向，所以在四面環山的地方也得壓低高度，否則過了一會兒那混蛋又飛上來了！

你大概沒看六合一氣神功……

這招必殺技威力無比，軟硬通吃（包括你的伙伴），除了對骷髏龍沒效（反正也只有那麼一隻），只要是「活」的敵人都可一擊斃命！現在你還會害怕塔克西絲的紅龍戰隊嗎？內拉卡也不會再是艱攻不下的堡壘了！（吃過麻痺紅龍蛋嗎？快去試試看！）







修改篇 II

／陳右銓

自從軟體世界出了吞食天地，我每天都廢寢忘食，投入破關的行列，但老是被人用計，而慘遭失敗。前不久軟體世界雜誌中有人物的修改法，我立刻嘗試修改，但仍有些人無法修改，經過苦心研究，終於發現有一些人的戰力和智力中間會加入一個值，我看過的有FF或3F，並且還發現兵力的位置是在智力的後面，最好的解決辦法是先找出戰力，再向後找第一位或第二位來對照智力，即可找到此值，並且也可以對照兵力。

例如：劉封的戰力－智力和兵力各爲187　162　399，16進位分別是BB　A2　01　8F，如用雜誌上的方法必定行不通，若用在下我的方法，先尋找BB，必會先看到在SECTOR　000，位址是 290 的地方，向後對照第一位是FF而第二位就是智力的位址，再後一位就是兵力了，還要特別的注意一點，在密碼表上人物的兵力不可修改，如果修改了，那密碼表就沒有用了，想必各位發燒友看了都應該懂了吧！

另外我發現錢老是不夠用，尤其是購買武器，花了我不少錢，於是再度請出PC-TOOLS，經過兩天時間，終於有了結果，請各位發燒友慢慢觀賞：

〔PS：別忘了大於 255 而小於65535 的值，後面的值要調到前面〕

道具部分：

由 286 至 303 ，每一種道具各佔兩個值，全修改成0000。

以上修改過後，所有道具和武器都免錢，夠爽了吧！在此順便給各位一個很好賺錢方法，那就是將一種武器價格的修改值改成0000，再將將軍的裝備全買此種武器（除了自己本身需要的武裝外），儲存遊戲進度後，將原來的修改值修改成FFFF，再進入遊戲後，將買到的武器全部賣掉，以五人來算的話，大概有一百多萬，既省錢又省時，爲了不使本遊戲失去樂趣，請各位發燒友儘量在危急時才修改，再會。

檔案：SANGOKU・　DAT
武器部分：　Sector　　577

名　　稱	位　　置	修改值
棍子	218, 219	0000
短劍	220, 220	0000
斧頭	222, 223	0000
長槍	224, 225	0000
長矛	226, 227	0000
三叉戟	228, 229	0000
弓	232, 233	0000
偃月刀	234, 235	0000
蛇矛	236, 237	0000
鐵鎖矛	238, 239	0000
巨弓	240, 241	0000
五行劍	242, 243	0000
皮護胸	256, 257	0000
銅盔甲	258, 259	0000
鐵盔甲	260, 261	0000
鎖子甲	262, 263	0000
戰士盔甲	264, 265	0000
金玉盔甲	266, 267	0000
正龍盔甲	268, 269	0000
頭巾	270, 271	0000
皮帽	272, 273	0000
銅頭盔	274, 275	0000
鐵頭盔	276, 277	0000
鋼頭盔	278, 279	0000
亂世頭盔	280, 281	0000
飛龍頭盔	282, 283	0000
火神頭盔	284, 285	0000



火爆鋼球

攻略小秘技

百戰天音旨

／宣統

在這個講求「大就是美」的時代，**火爆鋼球**（SPEEDBALL II）實在是一個難得的好Game。力量、火爆、血氣及刺激，在一張1.2M的磁片中便能表露無遺。動人的片頭曲、簡單的操作方式及精緻的畫面，令人愛不釋手。如果能再加入背景音樂，三者可算是運動遊戲的極品。

正如手冊上所說的，我建議各位玩家使用搖桿來操作，保證比鍵盤好n倍。本遊戲的鍵盤控制有點類似「步步殺機」，本人沒有搖桿，用鍵盤玩起來眞有些「不知所云」，有Game Buster [illegible] 的發燒友可將之改至方向鍵，使用起來會方便許多。

對於本遊戲來說，「屬性」是十分重要的一個因素。尤其當你選擇Team Game，由電腦來控制比賽時，屬性可以說是成敗的關鍵。如果依防守位置來分，前鋒（Attack）較需要加强的屬性是速度（SPD）、體力（POW）及智慧（INT）；中鋒（MID）需要的則是積極（AGR）、攻擊（ATT）及體力；而後衛（DEF）則是投擲（THR）、體力及智慧；至於後補球員（SUB）則加强他的攻擊性、速度及體力，使能勝任所有崗位。

比賽開始時的發球局十分重要，按戰情可採取兩種戰術：

①對方搶球員按兵不動，此時便要向前搶球，到手後不要往前衝，否則球一定會被搶走。先往回跑，引誘對方前鋒主力，再利用時機將球傳過中場，直奔球門。此戰術能避開敵方主力，使我方隊員可以從容運球。

②對方搶球員一開始便向前衝，敵軍勢大，不可力拚，此時宜先跑至球前，不要撿球，等對方搶到球後，馬上把他衝倒，搶到球後同樣不可往前衝，因爲此時兩方的主力都會向你集中，形成混戰。最好的方法是馬上把球傳給中衛，由中衛把球帶過中場，再傳給前鋒，然後射門。此戰術能避免球在混戰中遺失，給對方控球機會。

在手冊後頁有提出一些十分有用的建議。例如球場上所設的加分裝置最好少碰，因爲容易失去控球權；但相反的，當對方企圖利用它們加分時，也要知道把握時機，將球奪得。手冊上還有提到不要持球太久，其實根據筆者經驗，只要技術好、時機對，持久一點無所謂，經常傳球反而會給對方搶球的機會。所謂技術好，是指你的操縱方式而言，在這裡提供一個有效的運球法一 S形跑法。拿到球後，向球門衝，跑三四步便拐一次彎，如果敵人在前方阻擋就往回跑，兜個大圈把他引開後再向前衝。同時要注意時機是否恰當，如果追你的敵方隊跑的比你慢或一樣快，那你可以帶他多繞幾圈，還可以順便搜刮雙寶物；可是如果他不斷向你接近「滑壘」，不用想，快傳球吧！

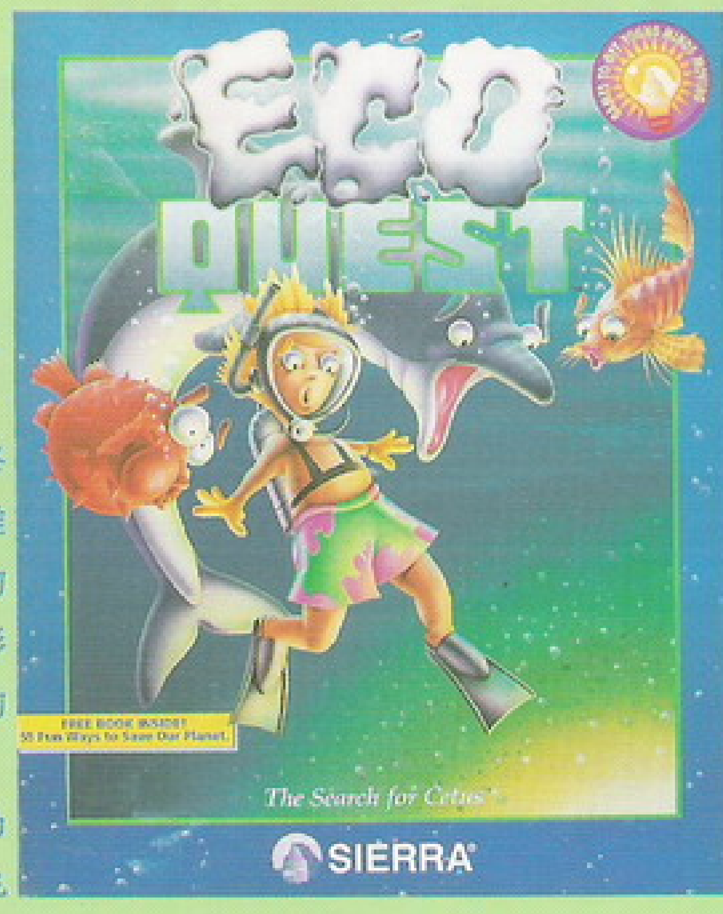
當敵方隊員拿到了球，除非已離球門很近，否則不要跟他搶。如果敵方未過中場，百分之百會開始傳球，這是的落地點時再採取行動，能接殺就接殺，如果對方已有球員接應就等他接了後再從背後衝倒搶球。當敵方已攻到球門前，千萬別上去硬拚，這只會使你的防守露出破洞，給對方進球機會而已。此時只需全力防守球門，盡力將球攔下。到時候再來個長傳，控球權又到了你手中。

通常一個理想的球局應該是這樣：發球時順利搶得，脫離混戰後使用S形的跑法，等兩隊分數相差20分以上後（當然是贏了20分），便可開始拖時間、搜集寶物。搜集寶物時注意，你要確定手中的球沒有被搶的危險，也就是身在中場，身後跟著個體弱力衰的敵方球員，並且沒有大批敵人向你包圍。這時你便可大方的在場中左右來回，包你賺個夠。

買球員是很好的算盤，遊戲一開始你可以選定一個冤大頭，作爲替換用品。別在他身上浪費一分錢，到時候再換掉。

寫到這裡也差不多了，想我爲了拚出這篇秘技，從寒假開始，每天焚膏繼晷、廢寢忘食，連寒假作業到現在還是白紙一張，如果再寫下去，開學只有等著被「逐出師門」的份，OK！Bye！Bye！





拯救鯨魚王

提示篇

／ GEMINI

◆『本社訊』

經過了本社長久的〝接洽〞（長久的電話和信件轟炸），突破了重重無數的障礙，本社終於獨家採訪到了這位冒險小英雄，也就是拯救鯨魚王的靈魂人物—— Adam ，以及他個人的精彩歷險過程，以下就是本次採訪的過程摘要，看好啦！

問：您是因何介入此次的歷程的呢？在當時您又在做什麼呢？

答：哦！當時我因為父親工作的關係〝又〞搬家了，所以我當時正在新家中認識新的環境、四處晃晃囉，看看新家中的黑板啦、水族箱啦、老鼠籠啦、書架……等等。

問：那您是如何能夠獲得Delphineus 的信任的呢？

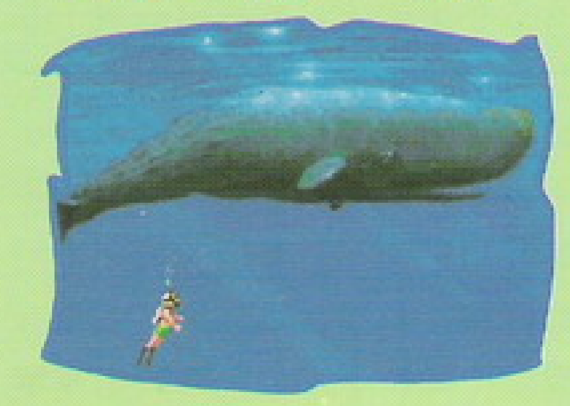
答：那簡單啊！看看水池邊黑板上父親給我的建議啊，再照著做就可以啦！

問：是否可以請您再說明的清楚一些呢？

答：沒問題！首先我照著黑板上的建議和Delphineus談話，等到我注意到牠一直注視著門邊的桶子時，我就知道牠肚子餓了，丟幾條魚給牠後，就可以下池子和牠一齊玩水，再過來牠會意猶未盡的還想再玩，我看到櫃子上有飛盤就和牠玩起來了。

問：那您什麼時候開始您的冒險歷程的呢？

答：在Delphineus走後幾天，牠又回來了於是就展開了我的



歷險。

問：在海上時您是否碰上了什麼麻煩呢？

答：麻煩是沒有啦……只是那一輛大客輪的垃圾著實費了我好大的功夫才收拾乾淨（不過也拾到了一個重要物品）。

問：在海底城市Eluria您又碰上了什麼事？

答：讓我想想……對了！Delphineus 要我去見Oracle向牠詢問如何拯救 Cetus 和海底城市Eluria。不過要見到Oracle 著實花了我不少時間。

問：怎麼說呢？

答：我想我提示一下好了：要見到Oracle要同時按下壁上的三個按鈕，所以要利用海底雕像中的三叉戟，不過要用另一項物品才能使雕像的手鬆開。（提示：貝殼←→三叉戟←→Oracle）

問：當您見到Oracle後又發生了什麼事呢？

答：牠要我完成壁畫、謎題，在我完成之後，牠又要我去取得〝信賴的標記〞後再去見牠。當我出來後Delphineus要我去找 Mayor 看看，在那兒又完成了石柱的謎題。

問：您又是如何把鯨魚雕像上的油污清除掉的？

答：還記得是怎樣把水族箱的油污清除的吧！使用同樣的方法就可以恢復雕像的原本面目。

問：為何 Superfluous 起初不要您送給牠的新家呢？

答：因為我忘了要把上面的油污擦掉，所以，只要找到一塊棉布，再把油污擦掉就可以拿到〝徽章〞了，有了徽章就可以自由進出魚的公寓了。

問：再過來您又遇到了什麼新的困難呢？





答：再過來就是在〝魚的公寓〞中的所有住户所遇到的困難了，我就稍稍的提示一下吧！

魚名解決問題所須的用品

BLOWFISH　HAND

ANGEL　FISH　URCHIN

SWORDFISH　SHELL

SEA　TURTLE　TWEEZERS

GREGARIOUS　SCREWS＋STELL CAGE

LIONFISH　PUMP

這樣要通過應該就不是問題了！再過來就可以順利的召開會議，在會議過後就可以得到〝信賴的標記〞回去見Oracle了。

問：對於那一個打不開的瓶子，您又是如何打開的呢？

答：我只是一個小孩子，當然不會有足夠的力氣去打開它，



不過在右邊有一隻章魚可以替我打開呀！

問：您又是怎樣把頭像裡的FLASHLIGHT FISH捉到的呢？

答：拿剛剛章魚打開的瓶子就可以捉到了。

問：您是如何做成克難式的聲納的呢？

答：這需要兩項物品：電線、浮子。電線可以用鏡子把章魚嚇走拿到，而浮子在馬桶裡就可以拿到。

問：您是怎樣取得鑰匙的呢？

答：當鑰匙掉進水中，我正要撿起來時，突然被一條魚咬走了，在一陣追逐中牠被吃掉了，我用釣餌就拿回來啦！

問：您是如何進入CETUS的口中的呢？

答：我先在這一點的地方等待牠要張嘴的時候再衝過去就可以啦！

問：您認爲在冒險中那一部份最刺激呢？

答：最刺激的部份應該是最後我送給那隻怪物永遠難忘的一刺吧！我可是捉準了最佳時機哦！

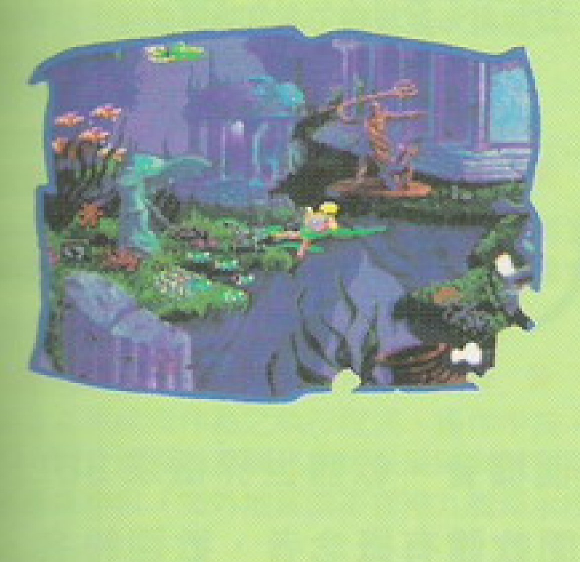
問：很感謝您這次能接受本社的訪問。

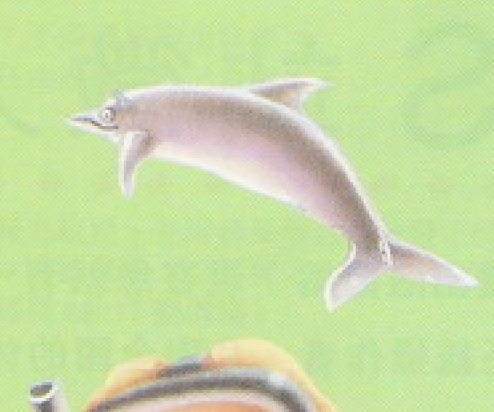
答：不客氣！只是能請問一件事嗎？

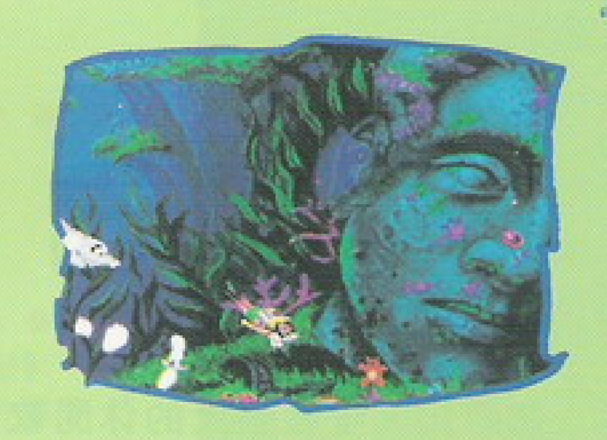
問：可以啊！

答：你們到底何時才肯將我鬆綁@＃％……

P.S.：到了每一個新地方都要記得把地上所有的垃圾都放進回收袋裡。









發燒友聯誼會

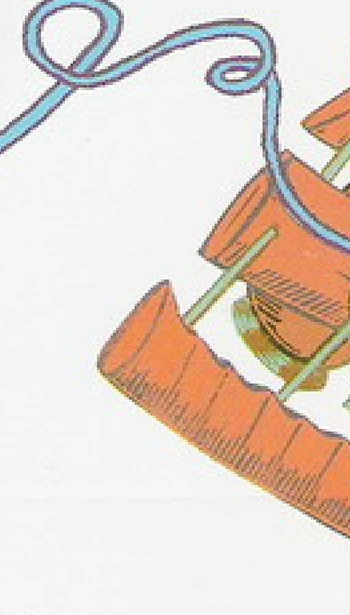
熱情強檔預告

PC GAME 發燒友注意了！

OPEC HARD

引爆今夏的熱情





軟體世界 92 年度聯誼會

即將於 8 月份起於全省

台北、台中、高雄熱烈展開

●請密切注意●

〝好康到燒報〞 您將有意想不到的收獲

* *

BBS 站徵人廣告

* *

您想加入全國最大的休閒軟體出版商嗎？現在您就有一個機會，軟體世界徵求 BULLETIN BOARD SYSTEM（簡稱 BBS）系統操作者，凡對全國的休閒軟體有概念者，歡迎報名，我們將會負責培訓您熟知有關 BBS 的系統事宜。

這裡的工作環境優雅，有冷氣、冰箱、音響，及充滿綠意的小庭院，就在您的隔壁有聞名已久的軟體世界資料室，內有國內外最新的休閒軟體及雜誌隨時等待您的瀏覽。

別猶豫！趕快行動，請將您的履歷、自傳，寄到 高雄郵政28－34號信箱

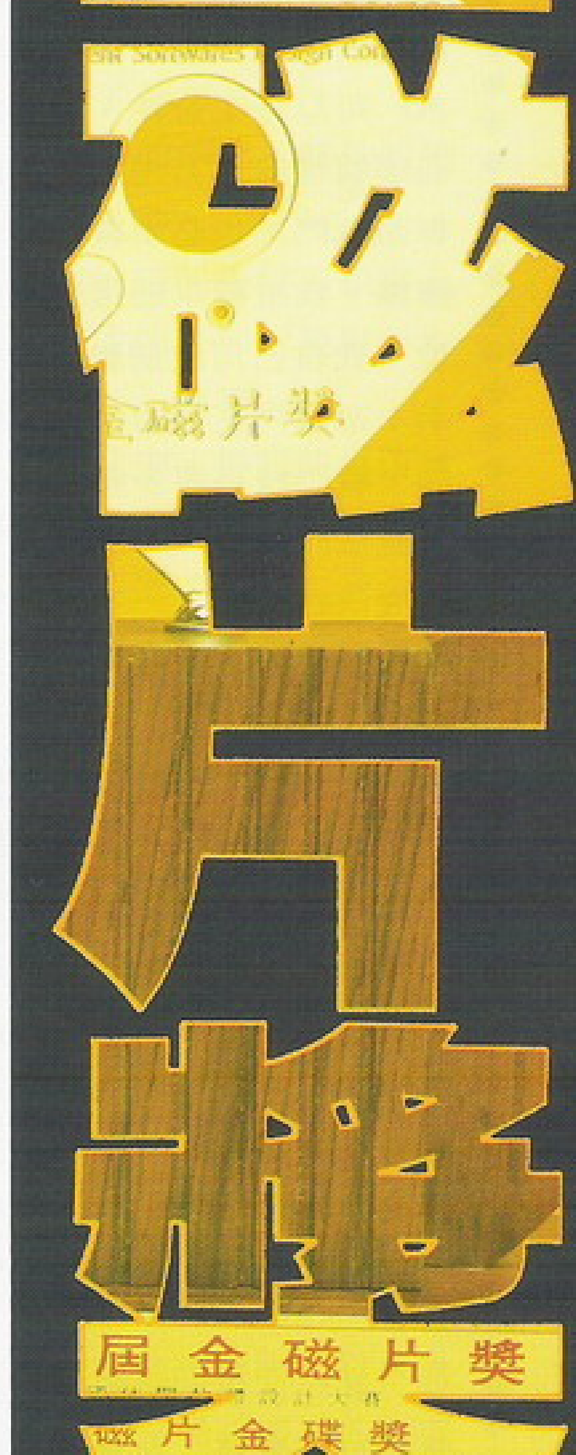
服務課收 即可



81第三屆全國休閒軟體設計大賽

金磁片獎





一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：智冠科技有限公司

協辦單位：中華民國資訊軟體協會、亞資科技股份有限公司

三、比賽方式：

爲全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，本屆金磁片獎再次擴大比賽範圍，特設立高級組及初級組二個組別，二個組別的差別主要是在於獎金的高低，其用意則是鼓勵初學者（或程度較低者）之踴躍投稿，參賽作品可依作者所自行認定其所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽，高級組及初級組皆設有以下四個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品可獲贈一套 DP II繪圖軟體。

A.智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能激發玩者動腦、反應動作訓練者，皆屬此項。

B.戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物爲模擬主題等休閒軟體，表現方式不拘。

C.角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或以動畫文字爲設計主題，並著重與電腦雙向溝通之角色扮演休閒軟體

D.創　意　獎：本屆比賽之特別獎，參賽作品中，經評定爲最具特殊技巧及創意者。

四、獎品與獎金：

A.高級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名及佳作二名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。
4. 佳作獎二名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

B.初級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

C.金磁片創意獎：創意獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

（以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費）

五、參賽資格：

A.參賽者必須全爲中華民國國民、港澳居民或旅外華僑。

B.主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。

C.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加。

D.參賽作品條件：

Ⅰ. 可顯示單色（Hercules）或彩色之IBM PC 或 100 %相容機型之休閒軟體。

Ⅱ. 須爲尚未發表或流傳之創作作品。

Ⅲ. 參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

Ⅳ. 參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽辦法：

A.8月31日截止收件，以郵戳爲憑。

B.參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊，報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本，照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：高雄郵政 32-80 號信箱第三屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

七、評分項目：

A.智育動作類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

B.戰略模擬類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

C.角色冒險類（創意、劇情、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

D.創意獎（本項爲本屆比賽之特別獎，不分組別，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意）

八、評審作業：

1. 預定九月六日進行初審作業。
2. 預定九月十三日進行決審作業。
3. 預定九月二十七日下午二時舉行頒獎典禮。



／陳宗甫

地下創世紀 冥河深淵

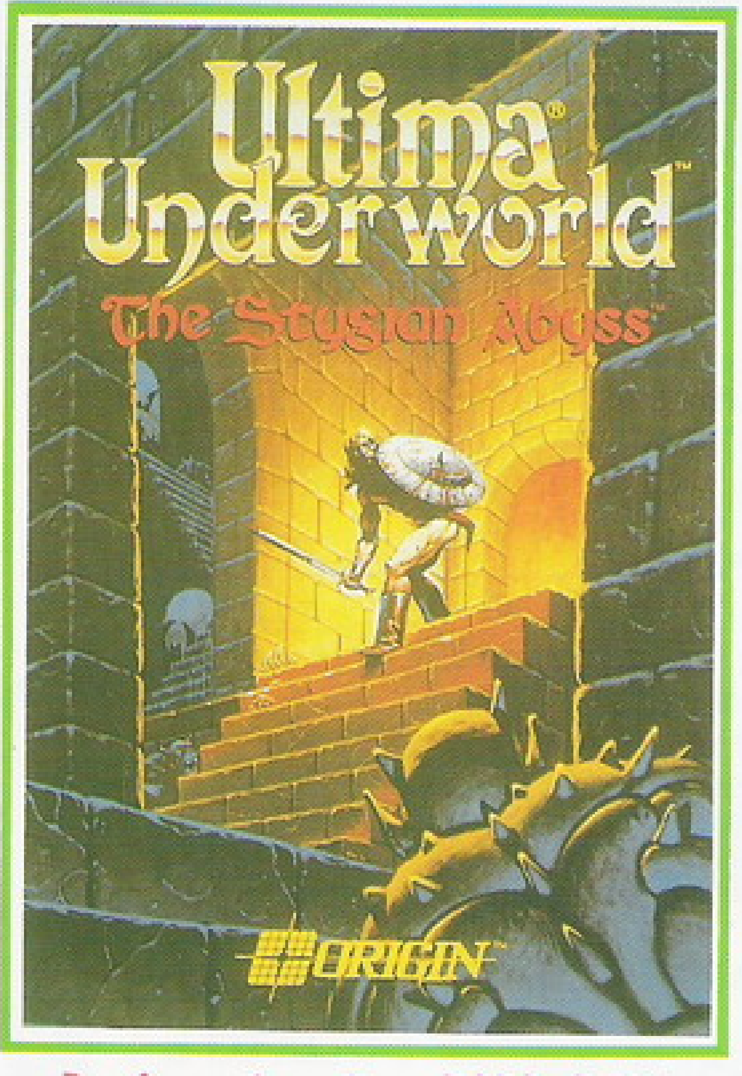
Origin這個「超級 3D RPG」的種種優點在市面上的三本有關電腦遊戲的雜誌上已經有很多人講過了，也不需要我再錦上添花；這篇文章是給在冥河深淵中啃樹皮、吃野草的冒險者們雪中送炭。

①人物創造‧屬性

雖然說這次冥河深淵有八種職業可以選擇，偏好肉體派職業（如：戰士）的玩家可就吃大虧了！由於這次冒險只有自己一人，沒有辦法像其它R-PG 可以分工合作，以至於你必須精通於「刀光劍影」的面對面戰鬥，也必須善於施法、療傷。我推薦巫師這個職業給各位，我自己用這個職業玩得很順手；遊戲內巫師的體力昇得滿快的，戰鬥技巧再多熟悉一下，加上魔法的輔助……簡直就是全能的魔法劍士！（…不過…創世紀中好像沒有這個職業…）所到之處無人匹敵！

人物的三大屬性：力量（ST）、敏捷度（DX）、智慧（INT）之中，以力量最為重要。力量越大，能攜帶的物品越多；也就不會發生撿到新的物品時必須要丟掉背袋中的物品，這種抉擇是十分痛苦的。（加上三大屬性幾乎不會增加，選到沒有力氣的職業就會常常遇上這種情況…）。

其它各項技能除了在選擇職業時可以選擇；在冒險途中見到聖者的標記同時使用Mantra，就



新手上機篇

可以增加技能的純熟度（參考附錄 2）。在眾多技能中， Attack 、 Defense 、Casting、 Mana 是一定要增加的技能。在各項武器的技能中，你只需要挑出一項來專精；除非你個人特別喜愛某種武器，否則還是選擇 Sword，因為它最為輕便，劈、砍、刺三招都能使用自如。如果你會魔法，Missile這項技能幾乎可以不學。至於 Unarmed更是沒必要，我想沒有人會傻到赤手空拳去和兇猛的怪獸搏鬥吧！

其它的技能也都要學一下，但是要精通很難， Picklock 、 Repair都要精通才有用處；可是為了善於修理物品而犧牲了戰鬥力，不但是划不來而且是活不久。Appraise 、 Charm 並沒有什麼大用處，交易是換不到什麼好東西，而且這又不是鐵路大亨，那麼精於經商也沒有多少利潤！ Swimming 較差只不過會多吃幾口水，死不了的；Acrobat 更是沒有必要，想摔死也不簡單。這些可以看自己的喜好增加。

總而言之，戰鬥力與法力不要相差太多；只喜歡亂丟火球閃電的法師們也別忘了練練劍，否則到了地下七層的反魔法區域會死得很難看…。

②戰鬥要訣

冥河深淵的戰鬥，玩家沒有兩把子還無法輕鬆應付！就我個人使劍的經驗來傳授幾招……看！第一招蕩劍式；第二招落劍式…。

（1）善用1、2、3三個按鍵調整視角，不同視角使用不同招式。下視角用刺（Thrust ），對付蜘蛛、史萊姆一類的怪物；中視角用砍（Slash ），對付人型怪物（如Goblin、人類）；上視角用劈（Bash），對付會飛行的怪物。而我最愛用的招式是用砍的。

（2）進入戰鬥狀況時，別忘了打開裝有魔法板子的魔法袋，以便隨時變換、吟唱魔法。戰鬥時首先使用Resist Blows 減少打擊，使用Missile Protection防禦投擲性武器；當這類防衛性法術



消失時要立即補充。快被敵人打死時治療性法術也不要吝嗇使用。

（3）武器的長短對於攻擊距離有極大的影響，你的武器越長越容易砍到敵人。例如說，你拿著一把Broadsword對付……不，應該說是「欺負」一個赤手空拳的巨人，當你的劍刃一直往牠肚皮上雕花時，牠的拳頭仍然沒辦法碰到你一根寒毛！結果當然是活活被你砍死啦！不過在激烈的戰鬥中盡量小心不要砍到牆壁；武器砍在比它柔軟的敵人身上不會損壞，但是砍在堅硬的石壁上則很容易損壞，這種不必要的消耗盡可能避免。

（4）一次只面對一個敵人，避免被眾人圍歐。在混戰中怎麼可能只面對一個敵人？這就要善於利用地形了。門口、橋上都是不錯的地形，尤其是門口。例如房間內有八個惡鬼、三個巨人要衝出來扁你，你只要在門口一站，他們全都出不來了。此時用刺的是最有效的攻擊方式，因爲用砍用劈全都會打在石壁上（這門太小了），而惡鬼們的智慧沒有你高，許多攻擊也都浪費在牆上而沒打中你！甚至於位在後方的惡鬼心一急拿著投石索隨便亂丟，你沒有被半顆石頭砸到，前方的惡鬼卻被K得滿頭包！

（5）利用水中與陸地的位置差。對付水中的章魚，最好的方法就是爬到陸地上章魚腳打不中的地方用 Magic Arrow射牠。章魚雖然會逃跑，但是常常會卡在牆角無路可退，此時你不用客氣，用 Magic Arrow 把牠作成「烤章魚」吧！同樣地，遇上過於强悍的陸上生物也可以躲到水中。例如你被强盜追得無處可逃，趕緊跳到水中；只見那强盜看到到嘴的肥肉快飛了，心有不甘地跳到水中，結果「咕嚕咕嚕…」不見了…（不知是盔甲太重還是沒有學過游泳？）

（6）戰鬥時不要只會呆呆站著，腳是長在自己腿上，要會到處移動、衝撞敵人也是阻止敵人進行攻擊的好方法。你可以在一連串的衝撞敵人中聚氣，在氣集滿後（我通常是選擇砍的），在敵人被你撞後退順勢揮出劍鋒，只見敵人開了兩個口子；接下來繼續撞人、聚氣、揮劍，直到宰掉對手爲止。（很可惜這遊戲不能把怪物由三層樓高的地方推下去，否則也不用打得這麼辛苦了…）

（7）敵人負傷逃跑時，「趕盡殺絕」才是正確的作法。在怪物撤退時，先別急著上前；用投射性武器或魔法遠遠地轟牠。有些怪物會回頭進行「神風特攻」跟你拼了！你當然別辜負牠的一番好意，順勢把牠宰了！有些怪物要呆呆站在原地，那麼你就加速發射弓箭、魔法同樣把牠宰了吧！

3 冒險須知

（1）除了戰鬥性、防衛性、治療性的法術外，Create Food 可使你的法師不用帶著笨重的食物又可以免於饑餓。Levitate與 Fly 法術常常使用，能讓你到達一些「走」不到的地方。此外，遊戲內還有一些說明書上沒有的法術；例如水行術（Walk Water），咒語 Ylem Por。

（2）冥河深淵擁有史上最强的自動繪圖功能，但是也必須你在地圖上加上一些註解，至少要寫出。

①樓梯通往的層數。注意，有些下水道（Pipe）也能通往下一層，很可惜是單向的這也要標出來。

②因負重關係而未撿起或丟下物品的位置，我是打一個×表示。

③聖者的標記、特殊的物品、人物。

④在地圖的空位可以寫上特殊的訊息、新發現的Mantra …等等。

（3）冒險途中，得到的東西會越來越多；此時適當的分類就十分方便。兩個大袋子一個裝食物，一個裝冒險用具（如火把、藥劑）；不過裝食物的袋子在學會 Create Food後差不多用不到了。再加上一個背包、一張地圖、魔法袋。背包中再放入裝貴重物品的小袋子、裝鑰匙的小袋子、還有其它物品。這樣子取用就方便多了！

（4）這次聖者在冥河深淵中拿東西就不用擔心會扣美德，要擔心的是這東西的所有人會不會來找你算帳！可是當你看到比你現在使用的還要好的武器、防具，你到底是



拿還是不拿？答案是：不要客氣，把它收下吧！不過在拿之前別忘了先SAVE一下，以防萬一。每個人物在你偷他的東西時會先「注意」你，你做得太過份才會翻臉！不要把他人的東西偷到讓他捉狂，更不要在偷了人家的東西又把人家給殺了！應付冥河深淵中的生物，除非他主動表示出攻擊的動作，否則不要殺了他。

（５）部份物品用處：

① Bedroll 有睡袋一般的功能，睡眠時有無Bedroll的效果相差非常多。儘快去「借」一個 Bedroll。睡眠時法力回復比體力快，所以也可以在睡前施一些治療魔法。

②食物的種類有很多，肉、麵包、魚、蘋果、野菜都是不錯的食品。吃東西的原則是由時間久的先吃。（不過……放了三天的魚還能吃嗎？直到現在還沒有拉肚子，眞是鐵胃！）香菇吃了都會有些奇奇怪怪的作用，還是少吃爲妙！酒喝多了也會不醒人事喔！儘可能讓你的肚子吃得飽才是最重要。

③照明設備亮度由弱至強分別是蠟燭、火把、油燈。油燈的亮度甚至於比法術 Light 還要亮。同時油燈的燃料可以用一瓶瓶的 Oil Flask 重新添加，再度使用。

④中毒之後有三種解毒方法。第一種是等一段時間，毒就會自動排出體內。第二種就是施解毒的法術。而在還沒有學到這項法術時，就只有靠水蛭（Leech）來解毒了。身上最少要保留一個水蛭，不到法力用盡，又中了毒、體力又快用光的情況不要使用，以防萬一。

⑤十字鎬（Rock Hammer）可以用來敲碎走道上的大圓石（Boulder）。再用十字鎬敲碎一點，就能造出投石索用的石頭。

⑥門釘（Spike）可以把門栓緊；很奇怪，門栓緊以後怪物仍然可以進得來？！

⑦竿子（Pole）可以用來碰遠處的機關。

⑧釣竿可以在水邊釣魚，可惜命中率極低，還不如施法術 Create Food來得實用。

⑨在地下一層有個惡鬼會給你一個「燉蟲湯」的菜單，這不只是好玩而已；有一位巨人很想嚐嚐這道菜。所以在旅途中要開始蒐集材料：碗（Bowl）、死蟲屍體（Dead Worn）、綠香菇（Green Mushroom）、紅葡萄酒（Port）。

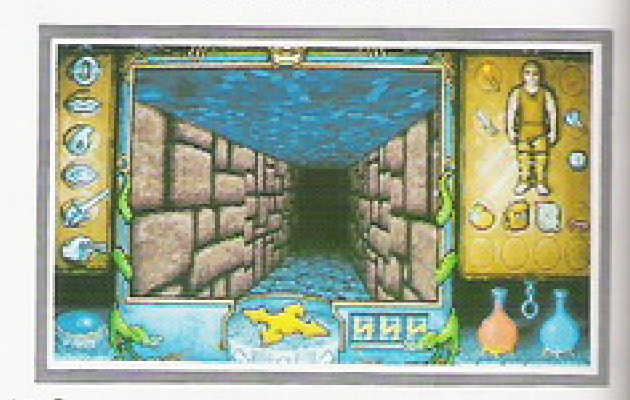
（６）「見人說人話，見鬼說鬼話。」對Goblin要奉承、對Dwarf 要直來直往（必要時加點賄賂！）、對Knight要謙虛、對Bandit……怎麼說都沒有用，打吧！Lizard其實是滿溫和的種族，只要通了蜥蜴語就能溝通了。



附錄１.
<簡易蜥（蜴語）漢小字典>

bica：歡迎。
eppa：來來去去。
sorr：敵人。
thit：懇求。
tosa：你。
isili：我。
ossli：贈送。
sel'a：要求。
click：不的意思。
（'click 只是重音位置不同）
sorra：偷竊。
sseth：是的意思。
yethe：吊死。
zekka：吃。
thes'click：打人、攻擊某人。
sstresh：給某人幫助。
Yeshor'click：朋友。





附錄２.
（此附錄只有部份的 Mantra，僅供參考）

吟唱的 Mantra	增加的技能
SUMM RA	戰鬥方面的技能
MU AHM	魔法方面的技能
OM CAH	其它方面的技能
RA	Attack
ANRA	Defense
ORA	Unarmed
AMO	Sword
GAR	Axe
KOH	Mace
FAHM	Missile
SOL	Casting
UN	Appraise
HUNN	Charm
LU	Search
LON	Repair
SAHF	Tracking
ONO	Swimming
FAL	Acrobat
AAM	Picklock

文明霸業

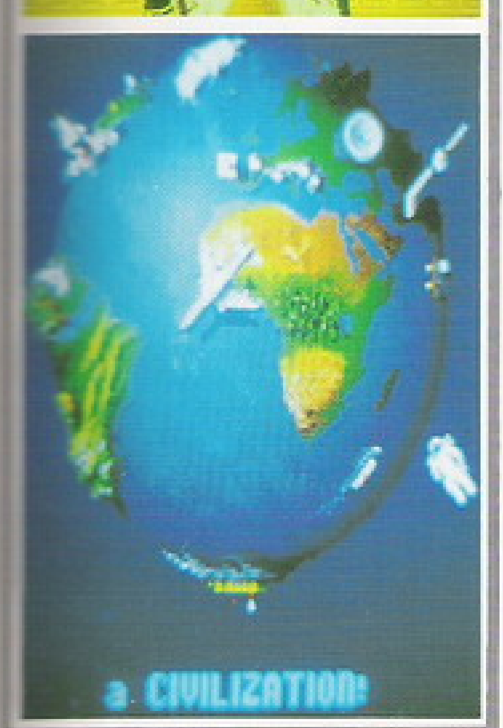
酋長篇

／徐國振

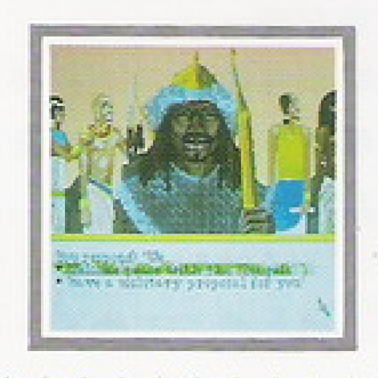
各位「已開化」的電腦玩家，想必正忙著「闢徑斬草」，努力地經營著自己的帝國吧？什麼，你沒聽過這個遊戲？哦，你可能不屬於「已開化」的一群吧……，趕快去找今年 4 月份的軟體世界雜誌看看，包你看了會有股馬上抱**文明霸業**回家的衝動。

要建立一個永久經營的帝國是件浩大的工程，但初學者不必心生畏懼，作個「酋長」（Chieftain level）雖然丟臉一點，對於熟悉各項技巧、建立信心可是很有幫助的，選擇在地球（Earth ）上建立文明對初學者是比較好——熟悉地形嘛。至於競爭對手的多寡則是多多益善（最多 7 個），太少則一些外交策略無用武之地，會失去不少遊戲樂趣。





基於民族情感因素，筆者多半擔當「中國」領導人的重任（當然不用毛澤東的名字），不過如果你是生性愛好和平，不民主毋寧死者，最好選阿茲特克（Aztcc）或美國，因爲新大陸上沒有其他古文明的存在（至少在初期時候）。



所有古文明幾乎都自大河附近開始，尼羅河孕育了埃及文明，中國在黃河流域誕生。就遊戲的觀點而言，城市建立在河流附近有二大好處：1.便於灌溉。2.日後可以建造船隻。（大英帝國就是靠強大海權興盛的！）



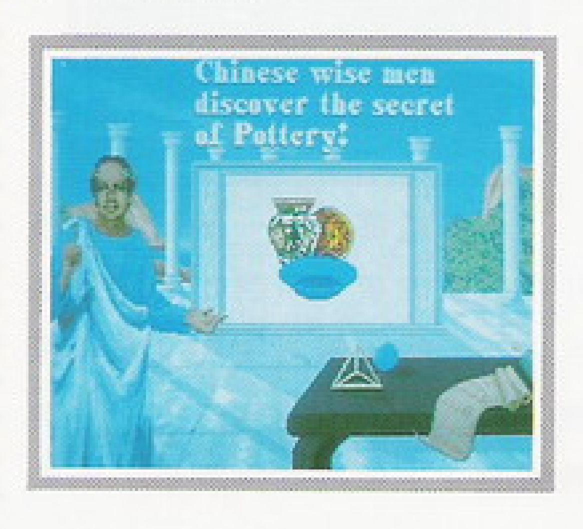
選擇首都（第一個城市）是非常重要的事，所謂好的開始是成功的一半，儘可能建立在有資源（resource）的地形上，有特殊資源（上面有動物圖形）則更



好，避免直接在河上建都，因爲你有一半的機會少掉一個資源，這可不是在下喜好斤斤計較，差這一點也許你的文明進展就延後百年了！

前面曾提到海權很重要，但首都不一定要建立海洋旁邊，因爲那會減少未來發展空間，各位玩家們不要忘了首都的貿易不管在何種政府型態都是很少腐壞（corruption）的，所以我們才要斤斤計較它周圍每一格的經濟效益（海洋只有一單位食物、二單位貿易而且無法再改良，僅比沙漠、苔原好）。

建立首都之後，立刻製造 2 到 3 個自衛隊（ Militia ）向外探勘地形，然後再生產方陣部隊（ Phalanx ）防衛首都（要有黄銅 Bronze Working 技術），通常 2 位就夠了。在酋長級中，一開始便有50元可資利用，不妨用來加速自衛隊的生產（生產視窗中至少有一個資源才買），爲什麼要生產這種「脆弱」的軍隊？其實他的功用可不是用來打城池的，他主要可用來：1.碰運氣，發現村落（有小房子標誌的地形）常有意外的收穫。2.儘快與其他文明接觸，可以交換知識或威脅一下他們。



講老實話，玩酋長級時由於發展科技、文明很容易，可以說閉著眼睛選要發展的項目都沒關係，不過大致而言，好戰份子可優先發展車輪（ Wheel ）、文字（Alphabet）→石工術（Masohry）→數學（ mathematics ），如此即可生產古戰車（ Chariot ）、石弩（Catapult），這二種是初期火力最强的攻城利器；至於愛好和平者可以先發展陶器（Pottery ）、黃銅術（Bronze Working ）、文字書寫（Writing）等，如此可生產穀倉（Granary）、外交家（Diplomat）、圖書館（ Library ），對於增强經濟，加速文明發展幫助很大；如果你想要均衡發展，可以透過與其他文明交流科技，擁有上述全部文明。

城邦的經營可說是整個遊戲中最重要的一環，一個人口衆多的城市象徵强大的經濟實力，它是發展文明、整軍建武的後盾，同時對於增加文明分數也占重要的因素。城市可約略分爲生產型、貿易型及戰略型都市，當然也有兼具三種特色的都市，那可就價値不菲了（考慮在此建新都Palace ）。生產型都市多在丘陵（Hill）、森林（Forest）之中，適合生產軍事單位或建造世界奇觀，不過要小心因食物不足而使人口停滯、甚至減少。

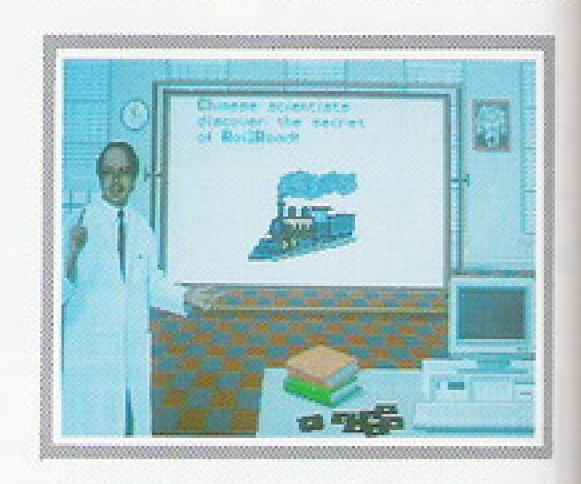
貿易都市通常在海洋附近，少數建在金礦附近，適合生產移民（ settler ），建穀倉、市場（ marhet place ），爲國庫收入之主要來源。

戰略型都市必定是指與其他文明接壤的城市（我通常是用搶的），蓋兵房（ Barrack）是首要工作，必要時可建城牆（City Wall，須具備石工術），然後



可生產外交家或各式武力，由你決定採和平或武力外交。（在下通常雙管齊下，嘻。）不管是何種都市，當成長到一定規模（ 4、5左右），最好趕快生產移民（强敵環伺時例外），一來可抒解人口壓力，二來可用來開墾周邊地形（i.e.〔 I 〕灌漑平原、〔 R 〕舖設道路，〔 M 〕丘陵採礦），考慮優先開發特殊資源（3.e ）煤礦、金礦），以獲得最高經濟效益。

如果行有餘力，儘快在都市間建立道路，不但利於軍隊移防，駱駝商隊移動，也利於日後發明鐵路之後，成爲鐵路網的基礎



，鐵路可增加50％的生產量，且不耗行動力是遊戲中極有用的東西，大家可以參考文明進程表，優先考慮發展與鐵路有關之科技。

當城市發展日趨成熟時（周圍大部份已開墾），經濟實力已足夠建立世界奇觀，在此同時最好已有建立駱駝商隊（具備貿易 trade ）實力，如此當一個城市建奇觀時，周邊都市可以幫助其早日完成。在酋長級中，使人民安定相當容易，因此如空中花園（Hanging Garden）、神廟（O-

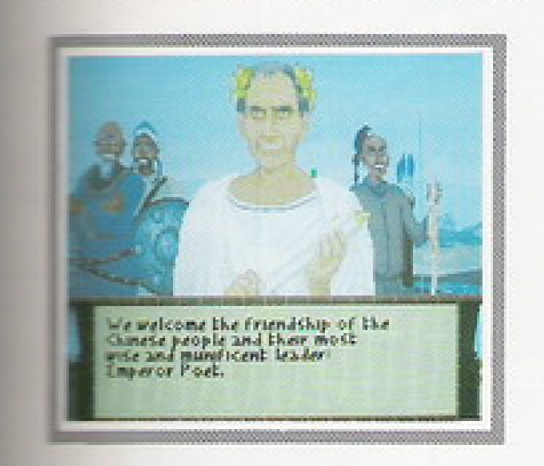




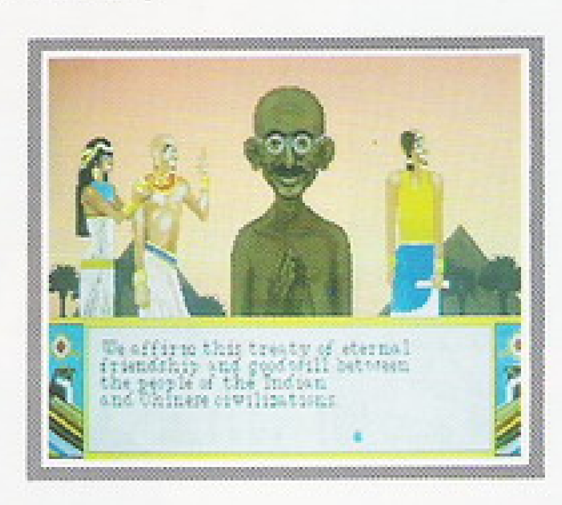
racle ）不用急著蓋，敵人認爲重要的莫過於金字塔（Pyramid）了，它能讓你自由地變更體制又不順歷經無政府狀態，而且效力一直到共產主義（Communism）出現才停止，可說是影響最深遠的奇觀了，至於其他奇觀各位可視自己喜好而建（i.e 海權國家必建麥哲倫奇觀Magellan's Expedition）。

PS：所有世界奇觀皆不需維護費，別忘了。

與其他文明的競爭、合作是遊戲中最有趣的部分了，透過外



交家建立外友關係（Establish embassy ）可讓你掌握他們的動態（如交戰狀況、科技層次），與其他文明建立貿易路線（traderoutes）比和自己的城市貿易多一倍取益（實行民主Democracy其差距最明顯），假設你有個城市建了三條貿易路線，都是＋6 ，合計＋18，相當於一座大城正常的貿易量！所以可能的話，最後關頭再摧毀與你有貿易來往的城吧！



在酋長級的提示中建議我們與强權靠攏，摧毀弱小文明，這點在下不以爲然，撇開仁義道德不談，一個權力均衡（Balance-of Power ）的世界才能符合我們的最大利益，況且初期的弱小文明（如印度Indian、巴比倫Babylon）治理能力都很棒，等他們發展差不多，再一舉攻下豈不妙哉？如果是攻打俄羅斯城市，多半收獲不大。

在酋長級中，敵人常發生太快掃蕩完其他文明，卻仍有一些城市藏在看不見的角落（很弱小），直到發展出阿波羅（Apoll-o's Progrom ）計劃才找到其下落。這種玩法挺孤單、沒趣的，所以各位「得饒人處且饒人」呀！

政治體制的變革是項頗具爭議的話題（一定要革命才能改變體制？）單就遊戲本身而言，共產主義適合想當「東方不敗」之玩家，民主政府則可以實現世界大同——移民到一個沒有紛爭的星座（人馬星座），其他渡過時期體制（ i.e 共和Republic，君主專制Mondrchy）都是成效較差的——知道金字塔之重要了吧！不過要注意的是城市不大時（人口小於 6 ），不要貿然改變體制，以免負荷不了，這是因爲每一個軍隊、移民都要占用資源之故，除了在暴君體制（Depotism）時外；在現實世界中，民主政府爲大多數國家所認同，但在此可不然，你最好依時勢需要，變換體制，才不會發生被自己子民推翻的糗事。

介紹至此也差不多了，希望



（單位：資源resource）

項目　體制	暴君　Despotism	君主　Morarchy	共產　Communism
隊維護費	※1 （數量＞人口時）	1	1
民維護費	1 食物 ※1資源（數量＞人口時）	2 食物 1 資源	2 食物 1 資源
易	－1 （當該地形生產＞＝3 ）	不變	不變
快樂程度	－1 （per unit ae home city）	－1 （per unit at home city）	－1 （per unit at home city）



諸會長在看完本篇後，能玩得更盡興、順利，但這只是一個開端，還有皇帝級的挑戰等著各位呢，下一回，在下將介紹帝王級贏的策略」，後會有期了！

※：假設一個城市大小爲 3，則生產 3 個 militia 之後，再生產任何軍隊、船或移民都要一單位資源。

☆：必須該地形至少有一單位貿易才有效。

○：只有 Despotism、Monarchy 及 Communism 可行戒嚴法（martial Law），假設在北京生產的軍隊移到上海，要記得按H鍵，改變其 Home City；在民主體制，每一個部隊（含船隻）會使 2 位居民不快樂，相當可怕，故不宜作戰。

（單位：資源resource）

政府體制影響表

項目　體制	共和　Republic	民主　Democracy
軍隊維護費	1	1
移民維護費	2 食物 1 資源	2 食物 1 資源
貿　　易	☆＋1	☆＋1
不快樂程度	＋1 （per unit not at home）	＋2 （per unit not at home）



地形影響表

地形　項目	防衛	基本值	加道路	建鐵路	灌溉	灌溉+鐵路	採礦	採礦+鐵路
海洋 有魚	＋0%	F,2T 3F,2T	X	X	X	X	X	X
河流 有1R	＋50%	2F,T 2F,R,T	不變	3T,T 3F,R,T	3F,T 3F,R,T	4F,T 4F,R,T	X	X
Grassland 草地 有1R	＋50%	2F 2F,R	＋1T ＋1T	3F,T 3F,R,T	3F 3F,R	4F,T 4F,R,T	變爲森林 變爲森林	變成森林 變成森林
平原 有馬匹	＋0%	F,R F,3R	＋1T ＋1T	F,R,T F,4R,T	2F,R 2F,3R	3F,R,T 3F,4R,T	變爲森林 變爲羊隻	變爲森林 變爲羊隻
森林 有羊隻	＋50%	F,2R 3F,2R	不變	F,3R 4F,3R	變平原 變馬匹	變平原 變馬匹	X	X
沙漠 綠洲	＋0%	R 3F,R	＋1T ＋1T	R,T 4F,R,T	F,R 4F,R	F,R,T 6F,R,T	2R 3F,2R	3R,T 4F,3R,T
丘陵 煤礦	＋100%	F F,2R	不變	F F,3R	2F 2F,2R	3F 3F,3R	F,3R F,5R	F,4R F,7R
叢林 寶石	＋50%	F F,4T	不變	F F,6T	成爲草地 成爲草地	成爲草地 成爲草地	成爲森林 成爲羊隻	成爲森林 成爲羊隻
沼澤 石油	＋50%	F F,4R	不變	F F,6R	成爲草地 成爲草地	成爲草地 成爲草地	成爲森林 成爲森林羊隻	成爲森林 成爲森林羊隻
山地 金礦	＋200%	R R,6T	不變	R R,9T	X	X	2R 2R,6T	3R 3R, 9T
寒原 羊隻	＋0%	F 3F	不變	F 4F	X	X	X	X
極地 海豹	＋0%	無 2F	不變	無 3F	X	X	X	X

F：Food 食物　R：Resource 資源　T：Trade 貿易　X：impossible action

全國第一本製作優良、內容詳實的

專業電玩雜誌

電玩界王牌刊物

最專業的編排手法，最權威的業界資訊，最豐富的遊戲報導
完全在本書中，只要有了她，就掌握電玩世界的脈動!!

雜誌每月15、30日出刊



迅速！
豐富！
詳盡！

報導每月 8 、22日出刊



權威！
專業！
確實！

每本訂價：140元

訂閱全年24期（限時）2650元、（限掛）2860元
全年12期（限時）1420元、（限掛）1530元
全年 6 期（限時） 710元、（限掛） 760元

電玩特輯

名家收藏、強力熱賣

全省各電玩專賣店均有售

◉緊急搶購，手腳反應要趕快哦！

RPG特輯



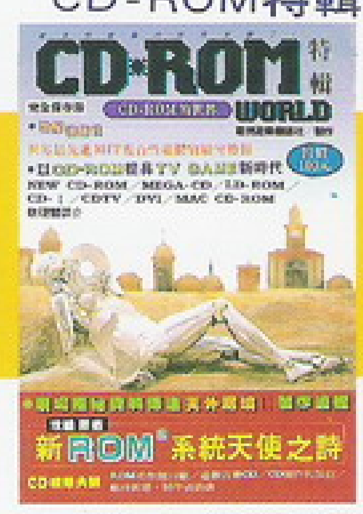
發售中／售價280元

MD特輯 5



再版發售中／售價250元

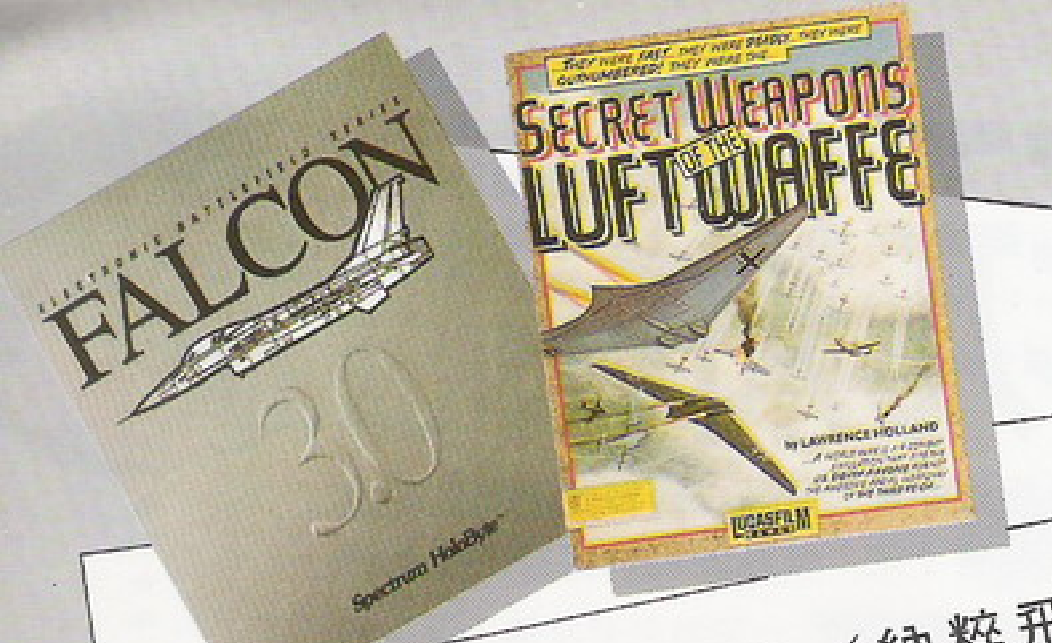
CD-ROM特輯

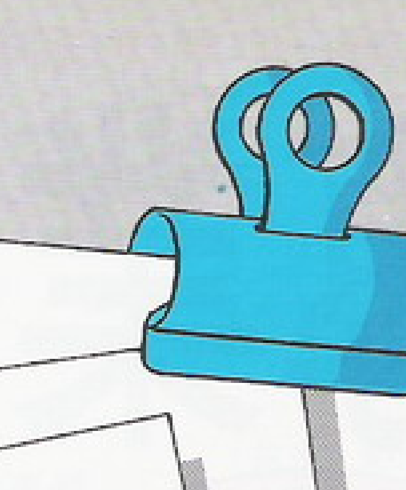


再版發售中／售價160元



帳戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：11592504
社址：新店市復興路45號六樓





捍衛雄鷹 3.0／納粹飛行秘史

15個免費機位（含食宿）等你參加下一屆新加坡亞太航空展。即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史即可參加軟體世界所舉辦的大抽獎，你可免費參加四天三夜下一屆新加坡亞太航空展"知性之旅"，還有 200 架模型飛機及 1000本二次世界大戰珍貴史料圖片集等著你。

活動內容：

即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史，即可參加抽獎：200 架模型飛機及15個機位前往新加坡亞太航空展。請將捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史兩套產品內之回函，寄回參加抽獎，還有 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集送給你，先寄先送送完爲止。

活動時間：

1. 納粹飛行秘史 4月16日至8月17日，模型飛機 100架、 500本二次世界大戰珍貴史料圖片集，亞太航空展 7名。
2. 捍衛雄鷹 3.0 6月18日至8月17日，模型飛機 100架、 500本二次世界大戰珍貴史料圖片集，亞太航空展 8名。

活動辦法：

請剪下捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史產品內之回函，貼在明信片上註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政28－34號信箱軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

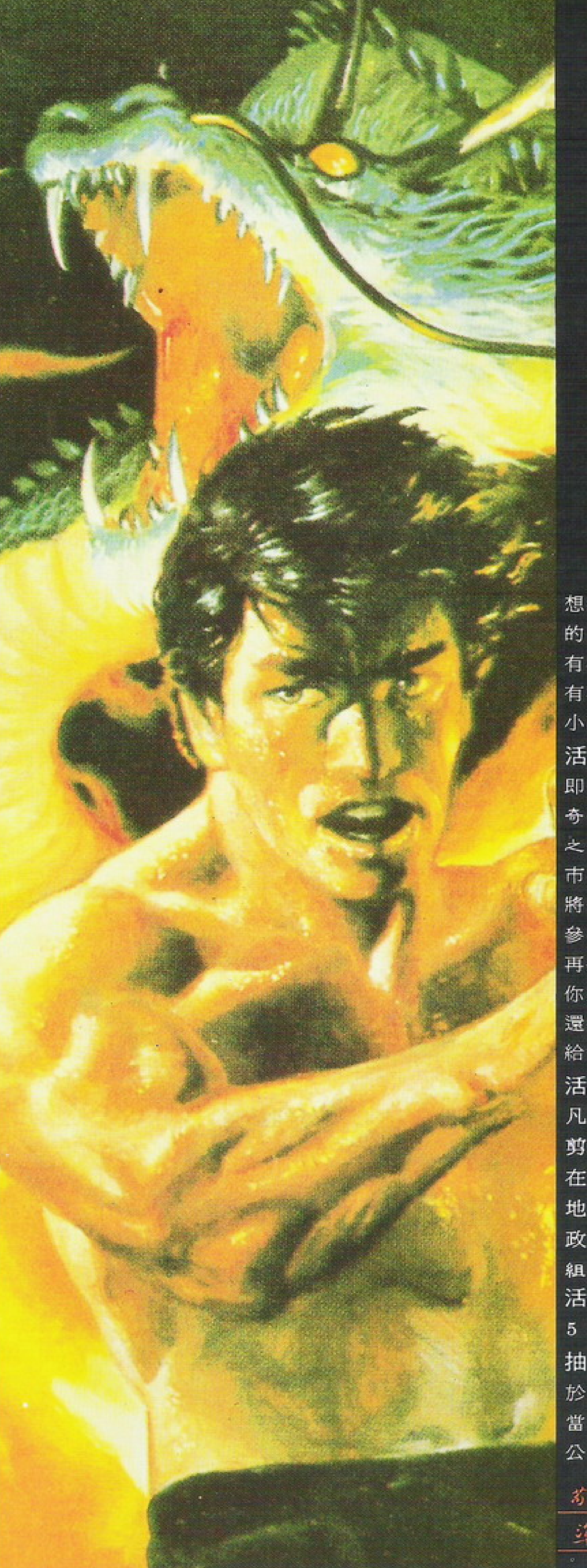
獎品內容：

1. 下一屆新加坡亞太航空展15名。（證照費自理）（得獎者如不克前往，可將名額轉讓，不得折換現金，屆時因故不克前往，視同放棄。）
2. 模型飛機 200架。
3. 二次世界大戰珍貴史料圖片集 1000本，先寄先送送完爲止。

抽獎日期：

1. 納粹飛行秘史模型飛機 100架，並於8月20日抽出在當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）
2. 捍衛雄鷹 3.0 模型飛機 100架，並於8月20日抽出，在當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）
3. 下一屆新加坡亞太航空展15名。統一於8月20日抽出，於當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得人）

如來金剛拳傳奇—出招



買如來金剛拳傳奇送楚漢之爭2

想都沒想過，不過這次來眞的！買如來金剛拳傳奇你就有機會得到楚漢之爭2，還有機會列入楚漢之爭2意見小組人員。

活動內容：

即日起凡購買如來金剛拳傳奇你就有機會參加20名楚漢之爭2意見小組，可玩未上市前第一手楚漢之爭2，並將你的意見列爲我們的重要參考數據，遊戲上市後每人再送一套楚漢之爭2。如果你運氣不好沒抽中，沒關係還有50套楚漢之爭2免費送給你。

活動辦法：

凡購買**如來金剛拳傳奇**，剪下手冊封底的小封面貼在明信片上，註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政28－34號軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

活動時間：

5月1日至7月15日

抽獎日期：

於7月20日公開抽出，並於當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈意見小組及得獎名單。

敬請蹲好馬步

準備接招



身為一位電腦玩家，大概都會經想過自己設計遊戲，卻苦於不知如何起步，或是缺乏其他人手配合。

現在，有一個很好的機會，只要您具有程式設計或電腦繪圖方面的專才，或是在玩GAME方面有驚人的功力。

歡迎您！

成爲軟體世界工作室的一員！



請來信至

台北市南港路二段99之10號3F

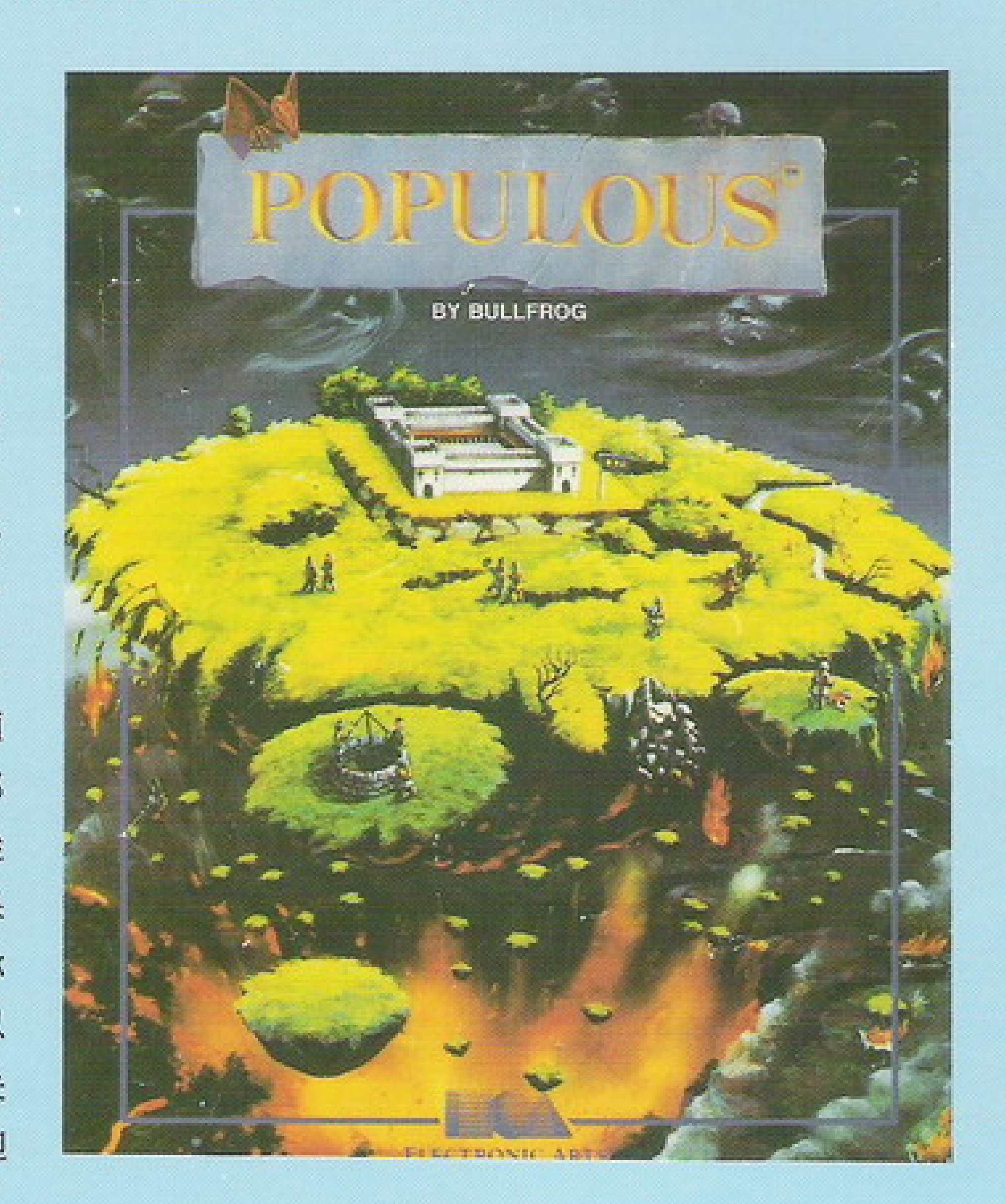
中研課　　與我們聯絡



電腦遊戲精品　回顧

老GAME不死一精神永存



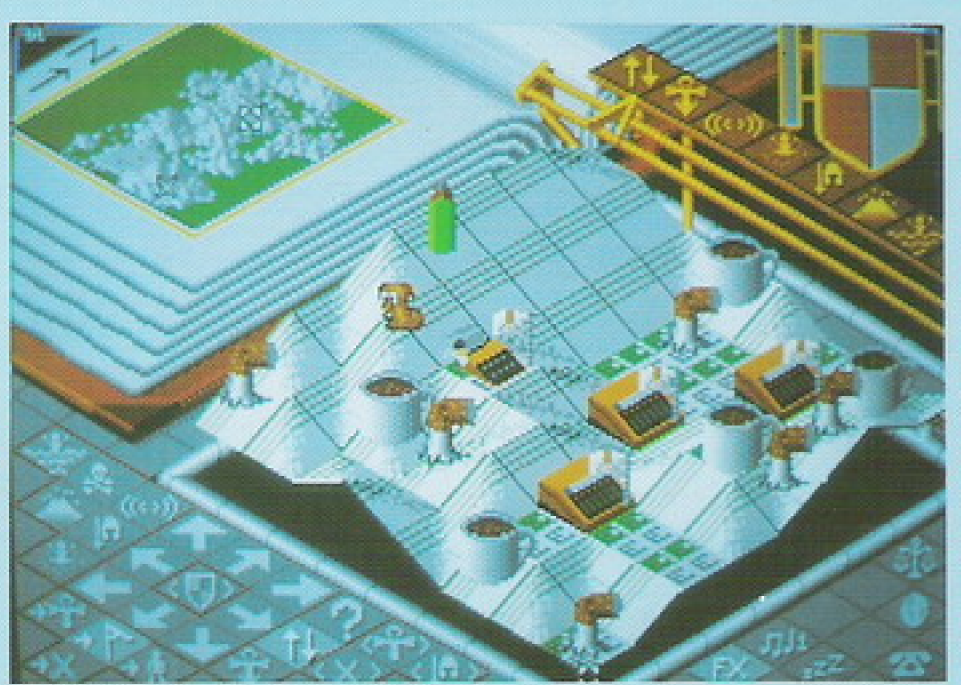


身爲一個平凡的人，每天受到上司、長官的責罵，長輩的頤氣指使，老師無情的「荼毒」和同僚間的指指點點，是不是有一種憤世嫉俗，恨不得自己是神，打個雷把那些人全部「電」成焦炭的衝動？或者你具有天生的領導慾望，希望大家都臣服在你腳下，聽從你所有的命令？如果你是這種人，建議你玩玩上帝也抓狂（以下簡稱上），找回失落已久的快感。歡迎回到上的世界！

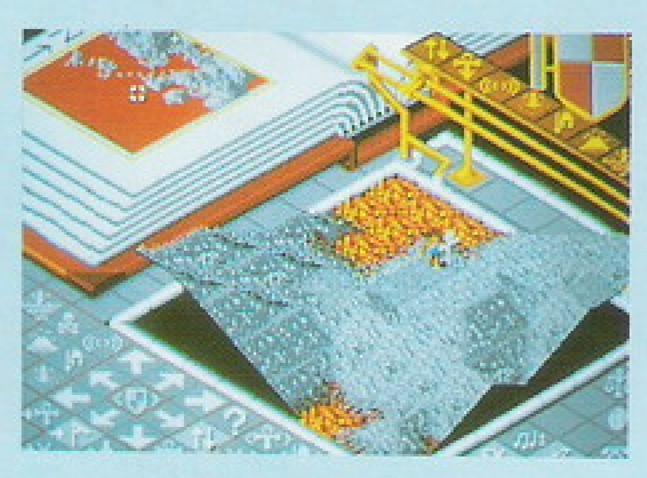
在上中，你搖身一變成爲衆人景仰膜拜的對象，也就是所謂的「神」。嘿嘿！你可不要以爲神明好幹，在遊戲中你還有一位強大而且十分邪惡的對手，祂帶領著信徒，準備大肆侵略你的世界，踐踏你的土地，蹂躪你的子民。爲了不讓你的人民就此從星球上完全消失，你必須使用同樣「卑劣」的手段對付祂的人，削弱對方的勢力，凝聚自己的神力，再伺機一舉消滅對方，一統世界。

上帝也抓狂





經過粗略的介紹，相信各位一定是「熱血沸騰」，準備殺進倉庫，把它從灰塵堆中挖出來。且慢！在你把磁片插進磁碟機前，先檢查檢查磁片有沒有發霉？如果猴急的把磁片放進電腦，結果讓磁碟機刮壞了，可別怪我沒事先提醒你。好了，趕快打開電腦的 power ，舉起那充滿能量的「神杖」……哦不！是 mouse ，重溫至尊的快感。



整個遊戲中，筆者最欣賞的就是它的使用介面（User Interface）。玩者可以利用一隻mouse掌握全局，進行一切必須的動作，非常的方便。指標（icon）也會隨作用和位置的不同而有所改變，不會有一不小心下錯命令的遺憾。

在畫面的編排及設計上，也十分匠心獨運：中央是區域地圖，左上角則是世界寶鑑（全地圖），右上角有神力指標及盾形狀況顯示器（能告訴你盾形指標所在處的狀況），左下角是一般常用指令，右下角是雜項指令。

由於指令選項都擺在區域地圖的四周，將游標移動到上面的距離很短，不用越過大半個螢幕，所以遊戲進行得十分順暢，mouse的耗損也大大的減小。也許有人會問：「這點很重要嗎？」如果不相信，去玩玩模擬城市或模擬地球，包準你會被「選取指令」這個動作氣死。另外，它的指令大部份都是以圖形表示，讓人一看就能明瞭其義，大大減少了語言上的隔閡。

在圖形方面，上提供的最高品質是 320 ×200 16色，在當時算是中上級的（當然以目前眼光來看就算差的了），不過美工卻十分巧妙的運用16種顏色，創造出非常綺麗的圖形，以筆者看慣256 色圖像的眼睛，回去看看上的圖，不會有無法適應的感覺，功力可見一斑。

上以45° 俯視的3D造形來表達整個地面上的狀況，頗給人一種君臨天下，一切事務都掌握手中的感覺（最近也有一個 RPG 運用此3D效果，也十分成功），壯麗的山嶽、流動（或者應該稱之爲「搖動」）的海水，和各種奇形怪狀的植物，隨著氣候種類的不同（熱帶、寒帶、岩漿帶），地形亦跟著改變。在熱帶中，一片青翠的草原及椰林搖曳，讓人想起夏威夷；在寒帶氣候時，所見盡是冰天雪地，一片銀白的世界，連屋子都覆上一層厚厚的白雪，煞是有趣；在岩漿世界中，眞的是處處熱氣蒸騰，火紅的岩漿從腳底流過，沒有植物生存，只有人類在此苟延殘喘（眞懷疑人是怎麼活下去的）。



可愛逗趣的人物造形，更遊戲增添了不少樂趣。看著身藍衣的小人在地圖上笨拙的移，不由得令你童心大發，頗像戰小旅鼠給人的感覺。不過打既然是不可避免，少不了有此血腥」的鏡頭，譬如戰士四處殺擄掠，所經之處盡是一片斷殘壁的景象，有時候連自己都不過去；另外當有人掉入海中拍動四肢大聲呼救的模樣（奇？爲什麼不會游泳呢？），有也滿令人心疼的。



音樂方面則表現平平，從到尾只有一首曲子，雖然並不聽，但聽久了，自己的耳朵還會抗議的。音效方面卻弄得相逼眞，像地震時就會聽見 AD LIB卡中傳來一陣山搖地動，憾心肺的隆隆聲；敵我雙方作戰也會有刀劍互擊的金屬聲。我，最有「感覺」的音效就是人進沼澤時，那一陣咕嚕咕嚕又吞嚥食物又似泥土滑落的聲音，瞬間一股莫名的快感竄過身體每一部份，帥啊！

整個遊戲的精髓所在，自就是你和對手神奇的法術了。最基礎的地表上升、下降到引大地震，甚至海嘯，一應俱全，可以充分滿足你追求完美（把表整平）和破壞的慾望。作者分用心的處理每一種法術施展的效果，就以最簡單的「升地」來說好了，地面會隨著你的指

逐漸隆起爲一座山，而非一根柱子（也就是說作用點旁的地勢也會隨之隆起）。像地震是一連串的搖撼和殘缺的地形組合而成；海嘯的結果是一片汪洋和一群人在海上大喊：「HELP！」。不同的法術有不同的適用場合，能不能適時的運用在適當的地方，就是獲勝的關鍵。

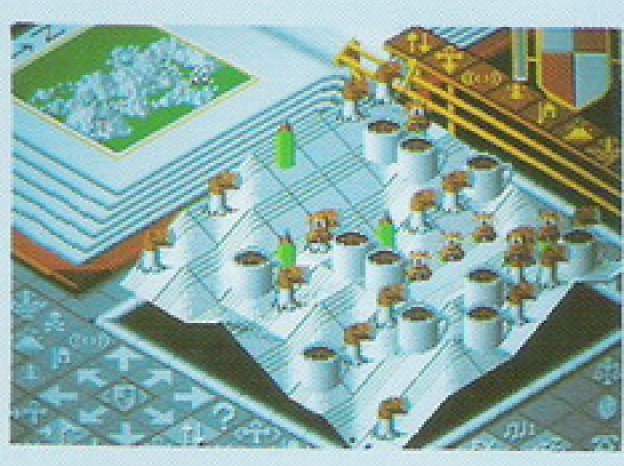
在遊戲的初期，大量的升降地表、整平土地，供人民興建較大的房子，以利神力的凝聚。在人口飽和度到了一定水準之後，再把你的人趕出來到處晃，引他們到你事先整平地面上蓋新房子，如此逐漸擴大你的勢力範圍。等到神力累積到能用地震術時，不要客氣，趕快賞給對手，待一陣山搖地動之後，最好能再補上一些沼澤（因爲地震後房子全毀，自然有很多人出來遊盪，然後一踏進沼澤……），一來殺死對方的人民，再者擾亂對手，使我們能以更快的速度發展。



等時機成熟再引一陣大海嘯，不過你得先確定你建的房屋都有二層（指地面深度，而非房屋高度）以上的高度，因爲電腦一定把屋子建在海平面上一層，這一淹……馬上over一半的人，再趕快派出一名神授戰士，剿滅殘餘下來的人，於是你又贏了這場戰役。上面法術的應用供各位參考，主要目的還是讓各位了解法術運用的奧妙，touch到遊戲的精髓。

另外一個不能不提的優點就是它提供了雙人對戰功能，你可以透過 MODEM 及電話線和另一位同樣精明聰穎的對手來一場世紀大決戰，或者利用 Null Modem（資料傳輸電纜，接在RS-232上）直接使用二部鄰近的電腦來作戰。在你厭倦了和戰術一成不變的電腦作戰，想找點不一樣的刺激，趕快去弄一台 Modem，和一位志同道合的朋友來一場天昏地暗的大廝殺，豈不快哉！

不過台灣的電信網路品質不佳，使用 Modem 時偶有雜訊出現，而上對此類錯誤毫無矯正的能力，所以經常遊戲進行到一半，突然出現一行訊息：「雙方世界不符合。」就中斷了，結果還得大費手腳的把存檔傳給對方才能繼續（以上狀況只出現在舊型M-odem上）。如果你擔心雜訊打斷遊戲，大可使用 Null Modem，不但速度快，當對方做了一個令你不快的動作，還可以大罵：「×××」，或者你一步步蠶食對手的土地而他束手無策、表情扭曲，那種優越感不是兩地對打的感覺比得上的。



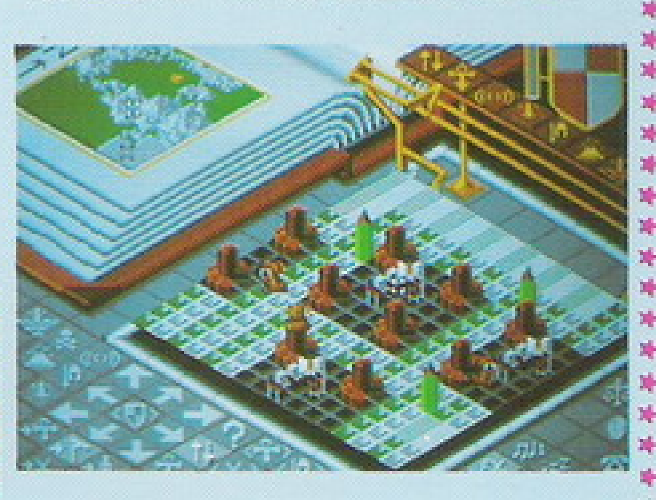
上是一個十分創新概念下的產品，所以免不了有一點小瑕疵。撇開畫面及音樂不談，我認爲它還有一些小缺點。首先是提供的法術不夠，像引火山爆發（熔岩會流出來）、下大雨淹沒田園、大殞石撞擊地面、外星人攻擊（太誇張了）等等就沒有提供，



讓人感覺總是缺那麼一點……。



還有難度的設定稍微誇張了一點，簡單和困難之間相差了十萬八千里。在簡單級中，筆者可以在十分鐘內解決，困難級卻有花二個小時才結束的經驗。而且電腦作弊作太兇了，在我神力還只能升降地表時，電腦就用地震術把我的人震個半死！就像大部份的戰略，AI仍是它最大缺陷。



雖然上AI令人不甚滿意，但它獨創一格的架構和遊戲方式，值得一玩再玩。好的遊戲永遠不會過時，是不是？

拯救 鯨魚王

「**拯救鯨魚王**」是保護地球生態環境的實踐家·

內附美國伯克萊「**協助拯救地球**」的環保手冊，實際指導你如何做環保

軟體世界爲提倡此一環保觀念，特實施綠色消費觀念一紙盒回收運動

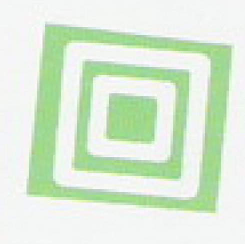
21世紀是生態學世紀，環境保護，回歸自然，將是人們追求的目標。

爲避免多一棵樹倒下來，請支持綠色消費觀念一紙盒回收運動

活動辦法：6月1日至6月30日止，將軟體世界紙盒內包裝、完整、乾淨、無破損且印有 SOFT WORLD字樣的紙盒，拿至全省經銷商處，即可折價現金5元。













軟體世界誠摯邀請你
熱烈響應

HiFi 魔奇音效卡 第二代

魔奇語音卡

…：

…相容於 SOUND BLASTER 2.0 （聲霸卡 2.0） & ADLIB （魔奇音效卡一代）
…語音輸入 / 輸出。取樣頻率：輸入 22.05KHz 、輸出大於 44.1KHz
…輸入可以用麥克風。麥克風並兼具卡拉 OK 伴唱功能。
…LINE IN 輸入端，可以直接由錄音機或 C D 輸入音樂、歌曲、語音 ... 等資料
…入電腦中，輸出無雜訊、不失真。
…的二組輸出，一組內含立體擴音線路（ 4W ），可直接外接喇叭。另一組 LINE OUT
…合立體高傳真音響，音質清晰穩定。
…含 DIGITAL SURROUND （數位沙龍環繞音效）線路，不需另購。
…ROUND 音效可使產生的音效 更具真實感、震撼力。
…含 IBM PC 喇叭混音(MIXER)輸入端，可以將原本由 PC 喇叭所產生的
…音效、真實語音(REAL SOUND)經由音效卡輸出。
…的中文使用手冊，及附贈各種支援軟體。

- DOS UTILITY FOR MULTIMEDIA APPLICATION （DOS 應用程式集）
- WINDOWS JUKE BOX （在 WINDOWS 下使用的點唱機）
- E-Z COMPOSER （超級作曲家）
- VOICE EDITOR （語音編輯者）
- SOUND MANAGER （音效管理大師，錄放音程式）
- POP-UP TONE （背景音樂演奏程式）
- MT-32 INSTRUMENT SIMULATOR （ROLAND MT-32音色模擬程式）
- PROGRAMMING LIBRARY FOR C, CLIPPER & QUICK BASIC LANGUAGE （函數庫）

…含 MIDI 輸入 / 輸出界面，和 MPU - 401 UART, SOUND BLASTER VAPI 相容。
…可以利用 FM 音源模擬MT-32音源，並可使用 MIDI 相關軟體。
…OUND BLASTER 並無此功能

…ASTER TRACKS PRO (TRACKS、MT、MTPRO)
…EQUERCER PLUS GOLD (JUNIOR、SENIOR、GOLD)
…AKLWALK (APPRENTICE、PRO、4.0)
…AKELIVE
…LAY IT BY EAR ★ MUSIC PRINT PLUS
…IDI TOOLS ★ BAND IN A BOX
…IGITAL MIDI TOOLS ★ BALLADE
…YNA DUET ★ ENCORE

…何音效卡最重要的還是要有軟體支援，除了可以使用 ADLIB & SOUND BLASTER 原有的軟體外，<< 軟體世界 >> << 電腦休閒世界 >> 所出品的…軟體將全力支援，不怕沒有軟體可用，使用者更有保障，這是其他雜牌音效卡…法提供的保證。

…自行開發設計，功能卓越。非市面上其他仿冒品所能比擬。
…重要的一點也是您最關心的一點：絕對是令您意想不到的價格，人人買的起。

…注意：

…已經有許多GAME軟體支援魔奇音效卡II的語音功能，如：俠影記、…中文版、銀河飛將 II、創世紀 7 ....等。而且有愈來愈多的GAME將支援。
…目前還是使用第一代的魔奇音效卡，或是你根本沒有任何音效卡，…上市的 ..... 魔奇音效卡II ..... 你一定不要錯過，看緊您的荷包，…不如暫停行動。

…切注意魔奇音效卡II上市消息





完全攻略（上）

／Steeler

銀月（Silverymoon）城

銀月城是座位於蠻荒之域東北角的一座大城。這裡的人似乎不太在意外來的攻擊和威脅，而致力於研究魔法、音樂等。這也是本遊戲中，兩座有賣魔法物品城市的其中之一。



米里奇（Mielikki）的慶典在城河南邊的小空地舉行，這是本城一大特色，每隔七天舉行一次，有類似市集的規模。你可從城內的一些廣告標語中得知還有多少天就要舉行慶典了。如果有必要，不妨在旅店內休息直到慶典開始。在米里奇空地的邊邊有座秘密的班神殿，它正是鬪手（Broadhand ）非法交易的良好掩護，交易的東西是從北方山區挖來或盜來的貴重金屬。隊伍必須在慶典舉行之際進入這間黑店，如此鬪手才會誤認隊伍爲班的信徒，並從而得知他們將如何阻止漢塔林，進而征服整個蠻荒之域。

其他提示：



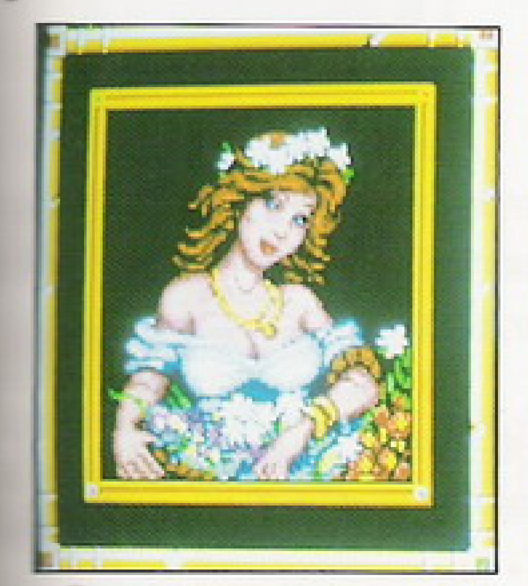
隊伍可在旅店或任何非公共場合休息，但不能在街道、市場或米里奇空地休息。

2 銀月城的銀行。這銀行會保持關閉直到隊伍從阿曼尼塔（Amanitas ）身上得到計數之卡（

Card of Counting），一旦有了這張卡片，便可自由地在三座城的銀行存取財物（銀月城、亞塔爾城和達冬城（Neverwinter））。

⑫智者之家。這裡是魔法師的圖書館，也是每次阿曼尼塔來到銀月城住的地方，但是他在與一群人拉扯當中被押走了，隊伍可藉由搜索房間得到一些線索。

⑭鬪手的店，只有慶典當天才開。這裡是班的神殿，當鬪手問起時，選擇討論慶典（Discuss Festival），然後再選尼斯米城的友人派我們來（Friend in Nesme Sent Us），鬪手因而誤信隊伍就是班的信徒。鬪手帶領隊伍進入店後的密門，更詳盡地說明漢塔林的計劃，並提到一個名叫艾米洛爾‧阿曼尼塔（Amelior Amanitas）的魔法師，只有他知道如何去破壞漢塔林的計劃。阿曼尼塔就住在銀月城的智者之家（Vault of the Sages），鬪手要隊伍立即去找尋他。



⑯找到一塊碎紙片。後來發現阿曼尼塔在城北的密室被漢塔林的人帶走。

⑳艾瑞克（Erek），一個阿曼尼塔僱用的助理。性情乖戾但忠實。他告訴隊伍阿曼尼塔已經被帶到艾文蘭德（Everlund）。在那裡漢塔林正準備帶他到漢提爾城堡（Zhentil Keep），艾瑞克要求隊伍儘快前往艾文蘭德，去拯救這位偉大的魔法師。艾瑞克也要求加入隊伍，一起前往艾文蘭德。

㉒一小群巨魔佔據這個房間。這是一場艱困而重要的戰鬥，確定隊伍處於最佳狀態，不妨在戰鬥之前施展祝福術（Bless spell）。一開始，隊伍所站的位置在門口，將三名戰士之類的隊員安排在垂直門口的方向，其餘的緊跟其後，因爲巨魔爲兩格的怪物，而在這三格高的走道，前面一員硬攻，後面的則可用遠程武器或魔法攻擊，每解決一個巨魔，就叫一名隊員站在巨魔死去位置，以免巨魔復活。戰利品包括一些珠寶，可在當地的商店鑑價（Appraise），所得的錢應可將隊伍大部份人員升級。



㉖一小群海怪特務和海怪隊長在此。使用睡眠術（Sleep Spell）除掉特務，然後圍攻隊長。戰勝後找到一張亞塔爾城下的海怪秘密基地地圖。

艾文蘭德（Everlund）城

阿曼尼塔，一個高階的魔法師被困在本城。漢塔林的人正準備帶他去漢提爾城堡，屆時，將用任何方法逼迫阿曼尼塔供出他所知道的。隊伍救出阿曼尼塔後，便可陸續得知四座雕像的所在。

其他提示：

除了不可在街上休息外，任何非公共場所或旅店皆可休息。在本城會遇到多達五群的怪物攻擊，在東北角的舊城市有三群骷髏人，西南方的漢塔林秘密基地有三群的狗頭人（Gnoll）。

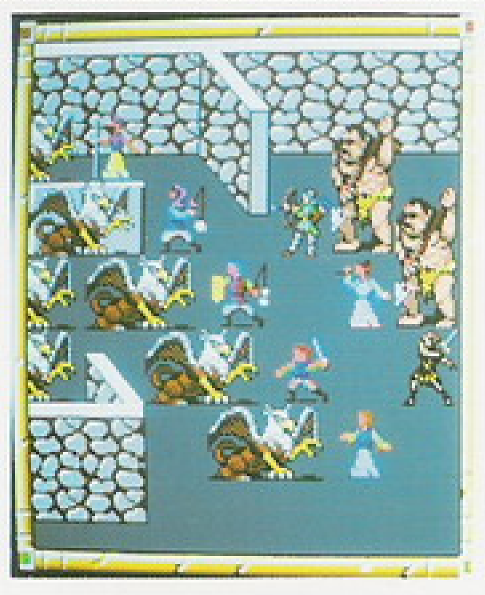


⑨一群貓頭鷹熊，正在咬食一隻死馬。在一個小空間內，對付像這樣大型的怪物，可用臭雲術（Stinking Cloud）先將牠們困住，再用投射武器圍攻，直到隊伍的魔法師在5級以上，便可用火球術（Fireball）或雷電術（Lightning Bolt）迅速解決。貓頭鷹熊是漢塔林派來看守通往南方的密門，通過密門可達勞溫河下的秘密基地，阿曼尼塔便是被囚禁於此。

⑰阿曼尼塔被囚禁的房間，這裡的敵人有貓頭鷹熊和漢提爾戰士。戰勝後，阿曼尼塔告知四座雕像的所在，但他只描述所在位置的景觀。一座在一個充滿邪惡的大塔內；一座在一個珍珠寶箱內，在外海的石島中；一座在一處沒人願意去的地方；一座在一處連鳥都不敢飛越的高山。隨後，阿曼尼塔給了一張計數之卡，可自由存取財物於亞塔爾城、銀月城和達冬城。另外又給了一個反轉戒指（Ring of Rever-

sal ）。這個戒指將結合四座雕像於艾斯寇爾來粉碎漢塔林的陰謀。如果艾瑞克有在隊伍裡面，他將保護阿曼尼塔回到瑟康本（Secomber）。

亞塔爾城下的海怪基地

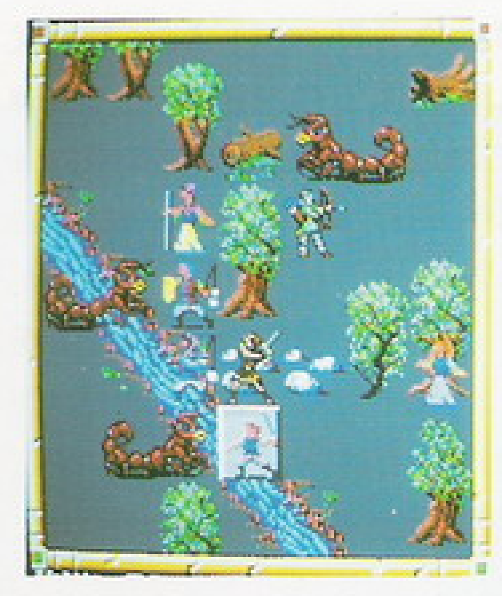


這是隊伍取得反轉戒指後第一次回亞塔爾城，海怪組織決定阻止隊伍破壞漢塔林的計劃，他們並不知道隊伍已取得反轉戒指，但是根據情報，隊伍剛從艾文蘭德解救了阿曼尼塔，換句話說，隊伍已經知道太多而不容於漢塔林了。隊伍從任何一個城門準備出城，都會遇到一輛壞了輪子的馬車和後面接著來的一大群羊群，在此隊伍被推入海怪組織的基地內，將遇到漢塔林的將軍瓦加蒙（Vaalgamon），他正在指示如何取得四座雕像和征服整個蠻荒之域。他輕視隊伍的力量，因而把隊伍留給海怪特務和大章魚來處理。

其他提示：

隊伍解決了海怪隊長後可稍做休息，在此之前會被海怪特務發覺。應避免無謂的法術消耗，留著對付海怪隊長。在走道上有海怪特務及蜥蜴人的攻擊，直到解決了海怪隊長。

4 隊伍被丟進來的地方。如果克里維許在隊伍裡，他會指出如何離開房間。派一個人爬上門上的小洞，移開柵欄，鑽過小洞便可將門打開，隊伍便自由了。



6 一張在紫石頭（Purple Rocks）的海怪總部地圖。

11 隊長和一群海怪特務在這隊長辦公室。儘量用睡眠術，再不然就用臭雲術。戰利品是＋2 magical long sword，這就是隊員早先遺失的那把寶劍。戰後在辦公室休息，將進度存起來，醫療隊員並記憶法術。因為接下來有另一場惡鬥，必須打勝才能回到亞塔爾城。

經過一番搜尋，找到一條密道可離開秘密基地，但是這座像吊橋一般的密道橫越大水族箱上空，當隊伍走到一半時，吊橋斷了，全部隊員都掉入水族箱中，水族箱超過人的高度，在這場與大章魚的搏鬥中不但行動變慢，而且不能使用投射武器，另外像火球術、雷電術、燃燒之手（Burning Hand）之類的法術也無法使用。前排隊員必須小心保護



後排的施法者，因為大章魚很可能繞過前排直接攻擊後排。大章魚的觸角可限制隊員的行動，但隊員仍可用瞄準（Aim）和施法（Cast）的指令。戰勝後回到亞塔爾城的街上，前方便是三河廳，它是當地海怪特務的娛樂天堂。

遠冬（Neverwinter）城

一個怡人的海邊城市，遠冬城歡迎各地來的觀光客。它曾是以全年青蔥蓊鬱的市內花園而聞名，但現在花園已被怪物佔據。遠冬城是另一個有寶魔法物品的城市，這裡的一間商家可以將流星殞石（Meteorite Ore）打造成＋3的魔法寶劍。



其他提示：

隊伍可以在旅店任何非街道的地方，或是怪物已被清除的花園內休息。隊伍將會遭遇四大群的怪鳥（Stirge）攻擊。

1 修船廠。一艘鬼船——英勇王子（Gallant Prince）號出現在拉斯特港（Port Llast）。

2 阿力斯・里斯奇（Allis Lhyssich）魔法武器店。隊伍從塔恩（Tuern）得來的流星殞石交給里斯奇，三天後打造成一把＋3的斬石劍（Sword of stonecutting），這把劍對於石頭的怪物，有加倍的殺傷力。在從由桑達巴（Sundabar）到艾斯寇

的旅途中，將發揮强大的功用。

5 旅店。住最北面的房間將遭遇一群狗頭人，戰勝後可經由密門通往北面的花園。

12 訓練廳。這是在到達岡達爾（Gundarlun）之前，最西邊的一個訓練廳。若是隊員有即將升級的，確定要從拉斯坎（Luskan）出海之前，可來此升級。

13 達冬室內花園社團。團長給予20枝Arrows＋1，要求隊伍清理花園中的怪物。這些弓箭可交給後排的弓箭手，千萬別給克里維許，可將它留到拉斯坎來對付石像鬼（Margoyle）或其他只能被魔法武器傷害的怪物。

16 租船中心。這裡的船只在達冬河航行，要出海必須到拉斯坎的碼頭。

18 從紫石頭得到西方的雕像（Statuette of the West）後，在此遭遇漢提爾戰士和飛獅（Manticore ）伏擊。



19 室內花園。這些花園都各有三波重量級的攻擊，主要的怪物爲怪豹（Displacer beast ）和飛獅。別在此處休息，除非已清除 3 波怪物，況且旅店離花園也很近。這也是練功的好場所，最好在前往拉斯坎前能將隊員的等級升高，因爲拉斯坎的戰鬥會更艱難。

拉斯特港（Port Llast）和英勇王子（Gallant Prince ）號

英勇王子號是艘廢船，在達冬城往紫石頭途中失事，如今卻漂流在拉斯特港外。一個當地的漁夫好奇地將它拖回拉斯特港，並繫在船塢內，然而在他走入船艙後……從此沒人再看過這名漁夫。

其他提示：

隊伍可在旅店或非街道的地區，抑是在清除怪物後的船上休息。在船內會有五小群的骷髏人和殭屍攻擊。在拉斯特港的街道上會遭遇二大群的鳥怪。

3 英勇王子號停泊於此，向西可登上船。

9 門上的魔嘴要密語才能進入船長室。密語是「KAS」。

12 這些密室由骷髏人、食屍怪和主塔的巫師在守護。食屍怪會麻痺（Paralyze）對手，這對前排是個嚴重的威脅。首先可用超渡術（Turn undead）來減少不死怪物的數量，然後用懷柔術



（Charm Person）或束縛術（Hold Person）來對付敵方施法者，若不行則用投射武器迫使他們無法施法。戰勝後在另一座石像旁，找到一張紙記錄著海怪組織與神秘主塔的魔法師利用此船來控制紫石頭附近的海域。

13 船員的供應品室。找到入船長室的密語「KAS」。

拉斯坎（Luskan）

拉斯坎是個海岸邊的城市，住著北方人。五個高階隊長（High Captain）表面上是商人模樣，事實上卻是退休的海盜。他們仍然持續地要求海員船長和海盜們進貢，以保使用拉斯坎港和安全地航行在附近的海域。與拉斯坎海盜頭有往來的神秘主塔的巫師們，在拉斯坎有個小連絡處。當隊伍抵達拉斯坎時，正好是北方的海盜頭來做每年一度的朝貢。這些貢品包括一些魔法武器，而隊伍可在一連串戰鬥後取得。在五個高階隊長的住所中會遇到石像鬼護衛（Margoyle guard），他們只有用魔法武器才能對付，戰利品中有些對往後的旅程頗有助益。

其他提示：

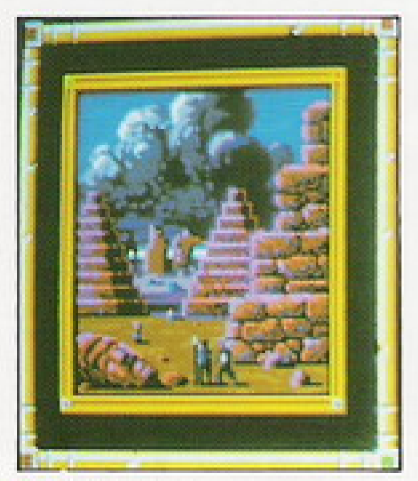
在舊城裡會遇上五群的Otyugh ，由於戰鬥發生在小巷中，戰略仍是由前排戰士猛攻，後排用投射武器和法術。其他街道由於是在漢塔林的管轄中，所以沒有其他怪物。隊伍可在旅店或非街道區域休息。



7 一位隊長的塔樓，突出於海港之中。海盜們正在等候交出朝貢品，戰勝後得到冰風谷之劍（Sword of icewind dale＋1），這把劍對於火類怪物有加倍的殺傷力，如 Efreeti 、Fire giants、 Salamanders 等。這場

算是與海盜戰鬥中最艱困的，但得到的戰利品也較有價值。

8 神秘主塔。東方的雕像（Statuette of the East）藏於此。在前往主塔之前，記得先前往旅店治療全體隊員、記憶法術，並存下進度。若是有隊員即將升級，可將隊伍開到達冬城升級再進入主塔。



11 黃銅旗（Brazen Pennant）公司。這是前往塔恩（Tuern）島和轉接岡達蘭和紫石頭的碼頭。開船時間是每天早上8：00，如果隊伍到達碼頭的時間是7：30到8：30仍可上船，渡船費是100金幣。

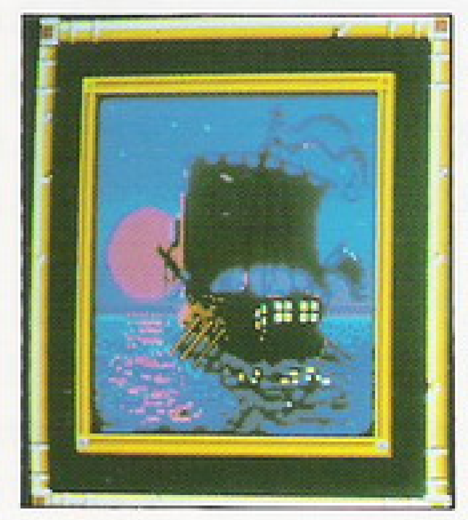
17 若是隊伍試著帶著東方的雕像離城，海盜護衛會群起攻擊。

19 一小群石像鬼藏於此室，只能用魔法武器攻擊。

神秘主塔（Hosttower of the Arcane）

神秘主塔是一群邪惡魔法師的老巢，他們也跟城裡的海盜結盟，隊伍第一個取得的雕像就在主塔裡。這雕像並不是藏在高高的塔端而是在塔的地下城。若是隊伍試著往塔上爬，則接踵而來的戰鬥會一次比一次艱困，到最後卻來到一處死胡同。必須聽從克里維許的建議，尋找一處密門向下走，才能得到東方的雕像。最好是常常對照地圖，因為地下城裡有很多單向門，一不小心便會繞著圓圈原地打轉。

其他提示：



清除了塔內地下城的骷髏兵團後便可安全休息。在地下城有五群骷髏戰士攻擊；在主塔會遭遇貓頭鷹熊（Owlbears）。

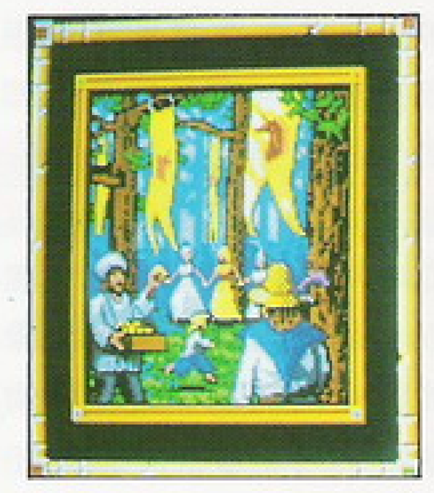
1 一旦進入（1a）房間，身後的門立即關上。眼前是條長長的走道，通往主塔的地下城（1b）。此刻並沒有方法可立即回到地面上，必須經過幾場戰鬥才能隨著地圖所示出地下城。若是要得到東方的雕像，還須多幾次戰鬥。

2 搜索此室可得地下城的地圖。



3 一群貓頭鷹熊。正在嚇唬一個鎖在牆上的人。他的名字叫布林撒（Brinshaar），他的真正身份是主塔的邪惡魔法師，偽裝被囚在地下城，真正的目的是要奪取雕像。布林撒若是加入隊伍，他將在隊伍取得雕像後，攻擊隊伍。若是拒絕其加入，他將通知主塔的魔法師關於隊伍的任務，並保衛雕像。

4 從拉斯坎進入神秘主塔的點。當隊伍帶著雕像欲離去之際，布林撒會帶領怪物攻擊隊伍，可用懷柔術和束縛術或是用投射武器先解決他，並用臭雲術延緩怪物的行動。



8 巫師研讀法術的圖書館。第一次進去會遇到一名巫師和一名護衛，再進入一次巫師的人數會加倍增加，直到第五次才完全清除，這是非常艱辛的戰鬥。

10 藏東方的雕像的房間。當隊伍入內時，漢提爾戰士、飛獅和主塔巫師正在讚賞雕像。戰勝後，隊伍得到第一座雕像。若是早先隊伍拒絕布林撒的加入，他會在此與巫師合攻隊伍。若是布林撒在隊伍內，戰勝後他會藉故離開。戰勝的關鍵（a）在敵方巫師施法前就用法術先除去他們。（b）讓隊員靠近飛獅；這樣飛獅便無法用牠尾巴上的長釘。（c）儘速除去漢提爾戰士。除了雕像，另一項戰利品是Bracers of AC 6，它對施法者有很大的保護力。



17 一大群貓頭鷹熊和主塔巫師保衛此室。這是回到主塔的最

後一場戰鬥，而且此室是個死胡同。如前所述，雕像在另一個方向。

塔恩（ Tuern ）

塔恩是個西邊的大島，在拉斯坎之上方。由北方人佔據，最近被一個大殞石擊中。流星殞石可打造成神器。在接近島中央的大火山斷層附近，火焰巨人（F-ire giants）和其他怪物騷擾當地居民。塔恩並不是完成遊戲的必經之地，可直接前往岡達蘭繼續旅程。但是如果你想擁有一把＋3的斬石劍，還是多費一點心思在此吧！確定在找到流星殞石之前，隊伍已擁有冰河盔甲（A-rmor of the glacier），它將使其他戰鬥簡單易勝，當然，如果你也擁有暴風谷之劍那就更妙了。

8 克斯塔提斯（Kestutis）一個老戰士，被洗劫他城堡的海盜五花大綁著。為了酬謝救命之恩，克斯塔提斯將他珍貴的冰河盔甲贈送給隊伍，它的功能可降低一半的火類傷害，並加倍傷害火類怪物如火焰巨人、Salam-anders和 Efreeti 。有了這件盔甲，對往後的海外冒險將大有助益。



10 一群海盜威脅一名陶罐工，戰後她告知海盜如何綁架一名女人和從火焰巨人處購買流星殞石。

11 海怪護衛藏於此，準備搜索流星殞石，他們握有的地圖顯示殞石可能在島的西邊。

17 火蜥蜴（ Salamanders ）住在此，必須用魔法武器對付。

岡達蘭（ Gundarlun ）

岡達巴格（Gundbarg）是岡達蘭的首都，它也是無跡之海（Trackless Sea）海域中最大的城市。雖然也是北方人的一座城市，卻是領主聯盟（Lords' A-lliance ）的一員。國王歐格．瑞艾克斯（Olger Redaxe）的女兒加吉達公主（ Princess Jag-aerda ）被海盜綁架，藏在城的某處要求贖金。國王擔心會在一個無月的晚上，他女兒的命運只怕比死還糟糕，所以懸賞救出他的女兒。岡達蘭是個非常重要的點，因為它是海島中唯一有醫療神殿和訓練廳的城市。記得要在此買足裝備、醫療隊員、記憶法術、升級……最重要的是存下進度。若有隊員即將升級，最好是能在此地練功，以達升級的目的。

其他提示：

隊伍可在非街道處紮營休息。在地圖西邊會有兩群類似河川巨魔（Scrags）的怪物攻擊，另外在街道上有三群的海盜。

1 這是出發往塔恩或達冬城的碼頭。開船時刻是每天早上10：00，隊伍必須在 9 ：00至10：00之間抵達碼頭。記住，這班船很準時的。若是加各達在隊伍中，並且已取得西方的雕像，她將在此與隊伍道別。船夫索價 300 金幣，隊伍可假裝要離去，船夫會自動降一半價錢。若是隊伍在此之前從紫石頭撤退，即沒有取得西方的雕像，隊伍可回到岡達蘭再出海，船會再度遭遇大海怪而失事漂流至紫石頭。



3 這個密室是公主加吉達被囚禁之處。隊伍進入房間，加吉達正把這些綁架者打得落花流水。隊伍告知其任務，她隨後帶領眾人回到她父親的王宮。國王的賞賜是shield＋ 1 和一些關於紫石頭的訊息。他的想法是到塔恩找人帶領隊伍過去紫石頭。

18 一小群河川巨魔在此爭論一些事情。隊伍戰勝後，只剩一隻較小的河川巨魔。如果隊伍放她走，她會指著南面的牆，隊伍上前聆聽，可聽到一些聲音，因而引導隊伍找到綁架加各達的海盜。

紫石頭（ Purple Rocks ）



紫石頭包括兩座島，西邊的特里斯克（ Trisk ）和東邊的艾瑟拉爾（Utheraal）。特里斯克的人民被海怪組織所奴役。邪惡的海怪組織收集並出售情報給需要的人，並收取執行所有邪惡任務的費用。他們在亞塔爾城下的秘密基地是在蠻荒之域大陸上最大的。艾瑟拉爾，是個貧窮的地

方，因爲被海怪組織榨取殆盡。

其他提示：

可讓隊伍休息的地方：（a）清除海怪組織後，任一城堡內的檢哨站。（b）殺掉海盜後的燈塔。（c）接受訪客的一間民家。另外會有多達五群的隨機怪物攻擊隊伍。

3 這間民家會接待外來的客人。可在此休息並記憶法術。



5 一座小燈塔。一些海盜正在搜括管理人的財物。隊伍戰勝後，可選擇關掉燈塔的探照燈，如此可以延遲瓦加蒙的船靠岸上海怪總部，這樣隊伍有更充裕的時間攔截那珍珠箱子（Pearl C-hest）。

6 一條小船繫泊於此。可用此船划向特里斯克，即海怪組織老巢。

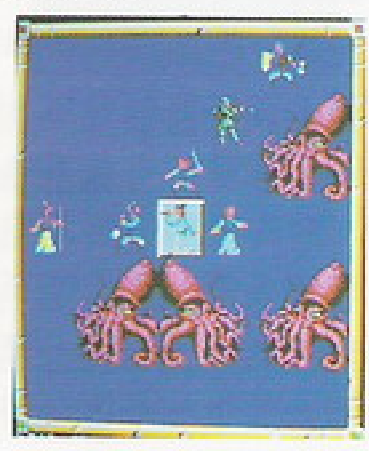
7 海怪護衛和一隻Otyugh守住這個檢哨站。消滅他們後，可發現半張密碼訊息。穿過西邊的門可找到一隻小船，便可穿過海峽到對岸的海怪總部。

9 消滅海怪護衛和一隻石像鬼後可得那一半密碼訊息。將這兩半密碼合起來倒著唸，可得到如下的解碼訊息：這雕像將從保險櫃取出，經由南邊的門下到碼頭，若是有危險，護衛將把它移到城堡的西南角。

海怪總部（Kraken H-eadquarters）



小船登陸的地方是個巨大而防衛森嚴的城堡，它的形狀就像一隻大章魚，而西方的雕像就在城堡內的一個大珍珠箱子裡，這箱子平日藏在保險櫃內，即使派10000 人來也休想打開它，但此時有個機會，這箱子將要運上瓦加蒙的船。隊伍上岸後有30分鐘的時間，起先的20分鐘內，這箱子並沒有額外的守衛，如果在艾瑟拉爾時，隊伍曾澆滅燈塔的燈，則隊伍有40分鐘的時間，而起先的30分鐘無額外的守衛。隊伍的目標是儘速攔截帶著雕像的守衛而不引發警報，一旦警報響起，則戰鬥變得非常困難。警報會響起的原因有三：



（1）一名海怪守衛成功地逃脫戰場。
（2）隊伍從戰鬥中撤退。
（3）隊伍從正門進攻海怪總部。

一旦警報響起，這珍珠箱子將漸漸被移入總部的深處，愈深入總部防衛更加堅强，怪物愈多。最後會來到城的西南角，直到隊伍成功地得到雕像。若是隊伍在還沒得到雕像前便離開海怪總部，則警報會解除，再回來時一切又重新來過。

其他提示：



隊伍的目標是儘速到達運雕像上船的碼頭而沒有引發警報。一登上岸後開始計時，如此便可預測珍珠箱子的所在位置。如果你有澆熄艾瑟拉爾燈塔的燈的話，記得多加十分鐘。然後朝南經過南方的防禦工事，這是必要的程序，如此才能抵達瓦加蒙將停泊的碼頭。

確定隊伍已在最佳狀態（健康、法術等），再進入 7 和 9 處的防禦工事，因爲若是從戰場上逃脫，則警報會自動響起，另一方面也不容許海怪護衛逃離戰場。別花精神在其他地方與怪物作戰，因爲必須在一定的時間內攔截到雕像。若是提早到達16處，則可使用Look指示，讓時間過去，等候珍珠箱子運進來；若是遲到了，隊伍會面臨更多群的怪物。



隊伍可休息的地方有：（a）任何已清除海怪護衛的檢哨站，（b）清除河川巨魔後的城堡。若是從4的地方强攻，將遭遇很多次的護衛攻擊，而且會引發警報。小群的河川巨魔守護西北方的海岸線，到了河川巨魔的領導者被除掉後，只剩最後一群，打勝後便可在此區域休息。

1 登陸點並藏好小船。任何時候回到這裡都可乘小船逃離海怪總部，不管是否有拿到西方的雕像，若是乘船離開，海流會將船送到達冬城。在取得雕像後，別高興得太早，仍然要醫療全隊隊員，記憶法術後再離開，因爲一場惡鬥已在達冬城等候。

4 引發警報的地方，海怪護衛立即攻擊隊伍。

5 海怪護衛正在玩牌。隊伍可選攻擊或逃跑（Flee）。如果選擇攻擊，則只是一場小戰鬥，但是如果逃跑則將引發警報，而引來更多的護衛。

6 一小隊海怪護衛在這小崗哨睡著了，當隊伍來到時，一名護衛醒了過來。如5處的情形一樣可選擇攻擊或逃跑。

8 打敗一小群的 Otyughs，可得到一張碼頭附近的地圖。

14 這是隊伍登陸後0～10分鐘之間珍珠箱子所在的地方。



15 這是隊伍登陸後10～20分鐘之間珍珠箱子所在的地方。此時有一大群海怪護衛。這是攻擊他們最好的時機之一，但是要及時抵達此地而不引發警報是很困難的。

16 這是隊伍登陸後20～30分鐘之間珍珠箱子所在的地方。這是隊伍發動攻勢的理想地。

17 這是瓦加蒙的船靠岸的碼頭。如果珍珠箱子在此的話，隊伍已登陸30分鐘以上，而且警報還沒引發。除了有海怪護衛外，還有一隻石像鬼。

18 這是警報起後10～20分鐘之間珍珠箱子所在的地方，除了有海怪護衛外，還有一隻Otyugh。

19 這是警報響起後20～30分鐘之間珍珠箱子所在的地方。除了有海怪護衛外，還有一小群O-tyughs。

20 這是警報響起30分鐘以後，珍珠箱子所在的地方。除了有海怪護衛外，還有一些 Otyughs。

瑟康本（Secomber）

從艾文蘭德回阿曼尼塔後，可經常來此拜訪他並得到關於雕像下落的訊息。他會從最容易取得的雕像開始說起，當然，因爲年紀的關係，難免先胡言亂語一番，請耐心把他聽完。這個小城的街道可讓隊伍隨處休息。

註：地圖請參閱上期雜誌

☆待續☆



恐怖廣場

艾薇拉 II

完全攻略（上）

一．前言：

艾薇拉 II 承襲古堡禁地 I 的風格，將各種恐怖的想像和傳說，溶入了遊戲當中，你必須試著去看各種事物、各個訊息，仔細細讀並聯想找到方法解決問題，遊戲本身蠻直線的，但有許許多多的陷阱會讓你一去不回頭，經歷各種死狀或卡死；好了不多說了，在正式遊戲之前，先聽聽某些重要的 Information 吧！

二．物品：

在遊戲中，只要能出現在 Room 指令下的，你都可以帶走，但是你能帶的東西有限，功用也不同，所以一定得好好檢查你的背包中，裝了什麼東西？身體狀況能負荷多少重量？那些東西是有用的？那些得先拿著，但不可使用（ USE ）？否則當你需要時，那可別罵我沒有事先告訴你。



物品除了 USE 之外，另一個重要的用途便是當做魔法的配方，可是如果你等級不夠，無法將物品配成魔法，那它對你可就是累贅，所以在此建議你在某個地方，建立一個收集區，有個適當的地方就在 2 號影棚入口處便可，這樣一來當你有許多不知道用途的東西，就可暫且放在那，等以後需要時再來拿。一些重要的物品，後面攻略中會有交待，千萬不要把它丟掉或配魔法配掉了。

三．法術：

法術是古堡禁地中最重要的一項，而這次法術較古堡禁地 I 更加平易近人，因爲其配方常是就日常生活中可見的東西去配製，如易燃燒的東西可配成火球術，酒精可配成勇氣術等等，而其中有一項法術：傳送術（ Telekinesis ），在說明書上說其配方爲磁鐵，而那裡有磁鐵呢？二樓的打字室有台收音機、有喇叭，而你知道喇叭中有磁鐵（ Common Sense ），所以呢！它就是其唯一的配方了。



在附表中有各項法術的等級和配方及配方在何處找到，如果你需要的話，可以在其所在地拿，而有些東西可做兩種以上的魔法，此時就需要好好考慮一下，看是怎麼配才好。

而其中有幾個魔法是相當重要的，切莫隨便浪費，否則可能無法玩完這個 Game 了，如Telekinesis便是一例。

而對於法術，其中有一個法術Brainboost可增加你的智慧，在法術有效期間，可增加所記憶的法術是一個最好用的輔助法術，對於你在地下墓穴中所遇到的陷阱而言，是絕對需要的。

在法術中有一個法術是最常用也是最好用的，那便是 SAVE 法術了。聰明的你最好常用它，而最好多存幾個檔否則有天你發覺卡死了，那到時候得從頭開始，可不要恨我沒有早告訴你啊！而在某些未知的狀況前先存起來，可是玩這類遊戲的定則，千萬要好好善用這個法術。

四. 陷阱：

在遊戲中，有幾個關卡是你一定得做好才能去的，否則一定會卡死在裏頭，所以務必要有存檔的習慣，以免後悔莫及。如在冷凍庫中，若你沒有帶丈薇拉的電燙棒，那你可就得從新Restore了，諸如此類，還有好幾個，要特別注意。

除此之外在地下墓穴中有許多陷阱，在這先簡單介紹一下：

＜１＞絆腳線（Wire）：

通常是需要用剪線鉗，將線剪斷，但有幾個比較特別，千萬不能剪，所以為了應付這些陷阱，最好的方法，是用 SAVE Spell或直接附錄的陷阱和房間資料去預防它。



Level 1：

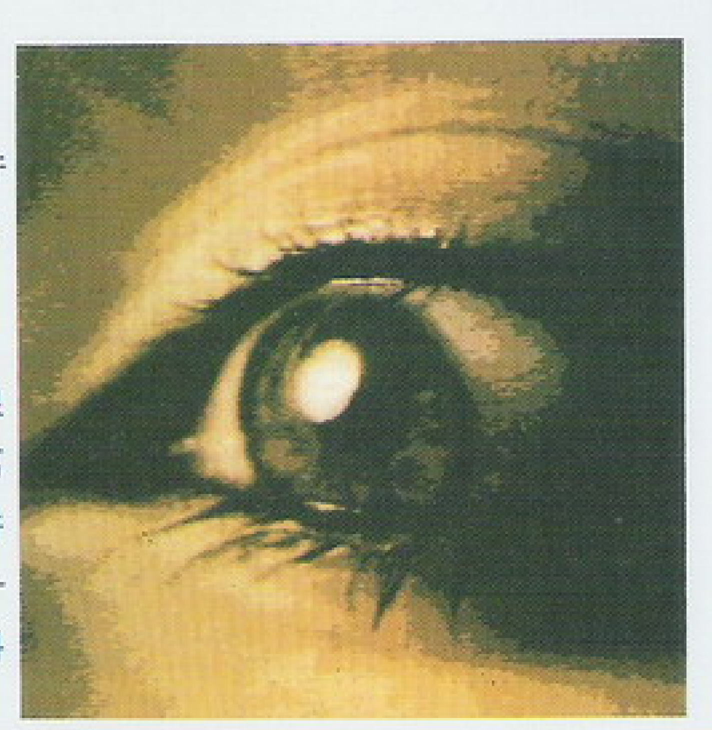
名 稱	配 方	地 點
Bless （祝福）	Holy water	教堂
	十字架	口袋中
Healing Hands	None	口袋中
Ice Darts	None	口袋中
Unseen Shield	None	口袋中

Level 2：

名稱	配 方	地 點
Breathe Under-water	任何可吃的東西，如： 口香糖（chewing gum） 爆玉米花（popcorn）	 口袋中 著裝室
Glue	一罐接著劑	廚房架上黃色錫罐內
Luck	幸運的東西，如： 四葉幸運草（4leaf clover） 〝幸運〞貓（Lucky Cats）	 影棚標誌下 主臥房
Protection	任何金屬帶，如： 可樂罐子 桶子	 福利社 廚房、客廳

Level 3：

名 稱	配 方	地 點
Antidote（解毒劑）	任何自然有毒物，如： 在實驗室的黃色燒瓶（ Yellow liquid in flask ） 紅色的蕈（Red mushrooms）	 蜘蛛穴中
Brainboot （增腦術）	任何儲存資料的東西： 磁片	 打字室



＜２＞壓力板（ PLATE ）：

如果你不小心踏上去，觸動那機關，你可就知道你的死狀是多麼慘了。最好的方法是去避開它，將浮標按在上頭，選擇AVOID，但有一點要注意，你每次走，就得做一次，否則就有你好看。

＜３＞法術機關（Spell）：

有許多的法術機關如毒氣、火焰和摧毀法術，你可以用法術Breathe Under Water去避免毒氣，Resist Fire對抗火焰等等

方法，見陷阱和房間的附錄中，有詳細的解決方式。

除了這三個之外，還有許多不同的陷阱，你可以在附錄中找到完整的資料。

OK ！有了以上幾點重要的行前提示之後，我們可以正式開始這趟恐怖驚險的劇場之旅了。

五．冒險之始和警衛室：

一開始你站在BLACK WINDOW影城的門口，選擇你的身份，如



果想均衡一下的人，可以選Private Eye（私家偵探），而其它就看你自己的偏好了。

選完之後，艾薇拉便出現，並給妳施法所需的工具，告訴你她在影棚中，但不知是那一個影棚，向四週看看，雖然是一片漆黑，但在黑暗中你還是找到了一塊石頭和一株四葉的幸運草，但發覺大門深鎖，走到警衛室門口，用石頭丟（ Throw ）破玻璃進



去，在進去之前，不知道你有沒有發現，每走一格未曾走過的地方， Exp 便增加 4 點；那以後便可到處多走走逛逛增加 Exp 。

進去之後，拿起牆上的帽子和外套穿上（ Wear ），打開右側

Courage （勇氣術）	任何種類之酒精： 酒瓶	 餐廳、冷凍庫
Detect Trap（偵測陷阱）	任何玻璃製品： 花瓶（ Vase ） 酒杯（ Wine Glass ） 玻璃罐（ Jar ）	 客廳（ Living room） 餐廳（Dinning room） 廚房架上
Enchant Weapon （附法力於武器上）	綠曜石（ Emerald ） 指甲銼（ Nail File）	綠水晶（蜘蛛穴中） Elvira's著裝室
Turn Undead（超渡術）	腦（ Brain ）	實驗室架上
Unholy Barvier	祈禱書（ prayer book）	書房抽屜中

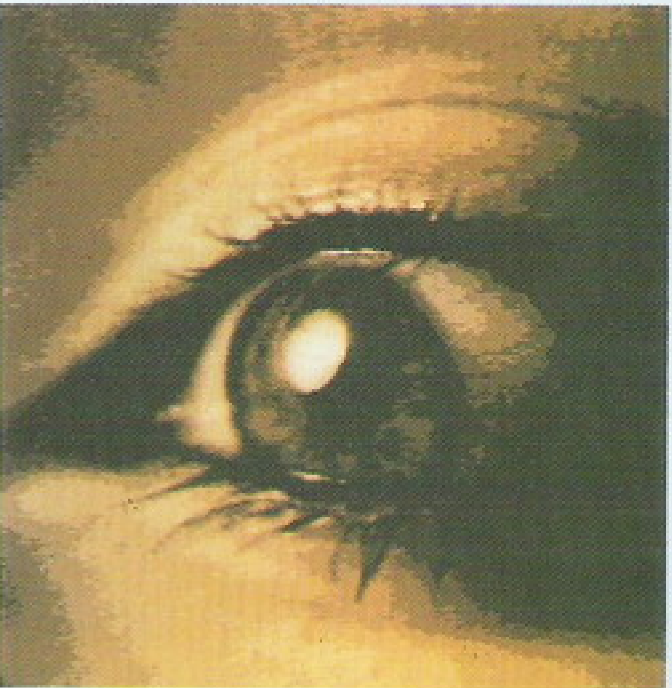
Level 4 ：

名 稱	配 方	地 點
Buoyancy（浮力術）	海中生物的遺體	地下墓穴
Fireball（火球術）	任何可燃的東西： 辦公室中的紙、面紙、報紙、明信片……	Level 4 · room4 ·
Revire（甦醒術）	有強烈氣味的物體： Cheese Bleach（漂白水）	 冷凍庫中 地下室儲藏室
Telekinesis （傳送術）	磁鐵（Magnet）	打字室中的收音機

Level 5 ：

名 稱	配 方	地 點
Herbal Healing	可食之菌類	蜘蛛穴中
Holy Blast	二個宗教物品： Holy Cloth（聖衣） 金十字（ Gold Cross ） 燭架（ Candle sticks）	 教堂 教堂 教堂
Magic Muscle（魔法肌力）	三種金屬製品： 鍋、盆	 廚房
Resist Fire（防火術）	滅火器（extinguisher）	辦公室門口、地下室

的櫃子，可憐的警衛出現在你面前，趕緊退後一步，看到他腰間有把 Key 拿起來，走到桌前看到



一個控制盤，將 KEY 插入；輸進正確的密碼，大門便開了，在離去之前可以將貼在公佈欄上的佈告帶走。這些紙以後可以當成配火球術（ Fireball ）的配方，而桌上的監視螢幕，也可以打開來看看辦公室的狀況，看看大概能做的也做完了，回頭出去，準備接受挑戰吧！

六．影棚辦公室和停車場：

從大門走進去之後，右邊有一輛車，向前一看是艾薇拉的車，而車牌也蠻奇怪的，“KICK ASS ”——她標準的作風。而在

車子的前行李箱中有一樣重要的物品，剪線鉗（Wire Cutter）和扳手，當然是帶走了，回頭走進大門。

首先先勘查一下地形，直走可以到1、2和3號影棚，可是要輸入密碼，而大廳有二間洗手間和一部電梯（到處走走，增加Exp），而進電梯，反身按左側的鈕，可到二樓和地下室；那我們就由上而下搜查，按“2”再按“R”，不久便到二樓，也就是影城的辦公室了。

進去之後逆時鐘方向，分別是電腦室（Computer Room）、化妝室（Make-up Room）、艾薇拉的著裝室（Elvira's Dressing Room）、打字室（Typing Pool）、導演的房間（Director's Room）、道具室（Costumes Room）和福利社（Canteen）一間一間查看。



在電腦室中，你可以在這的書桌上拿到一本書，而在化妝室，現在你並沒有事可做，但以後它可是個相當重要的地方，不過在垃圾筒中有面鏡子（Mirror）倒是可以帶走，在這有一個陷阱；切勿在室內將門關上否則你可就出不去啦！所以直接走出去。

另一間是艾薇拉的著裝室，在這你可以找到許多艾薇拉的私人物品，最重要的有化妝盒中的燙髮棒和銀製的四葉幸運丁香、還有髮膠（Hair Spray）三罐

Level 6：

名 稱	配 方	地 點
Fear（恐懼術）	巫師之眼	在道具打敗巫師之後可撿到
Detect Magic（檢視魔法）	石英	透明水晶（Clear Crystal）在蜘蛛穴中
Mind-Lock	掛鎖（padlock） 書	書房抽屜中 電腦室（Computer Room）

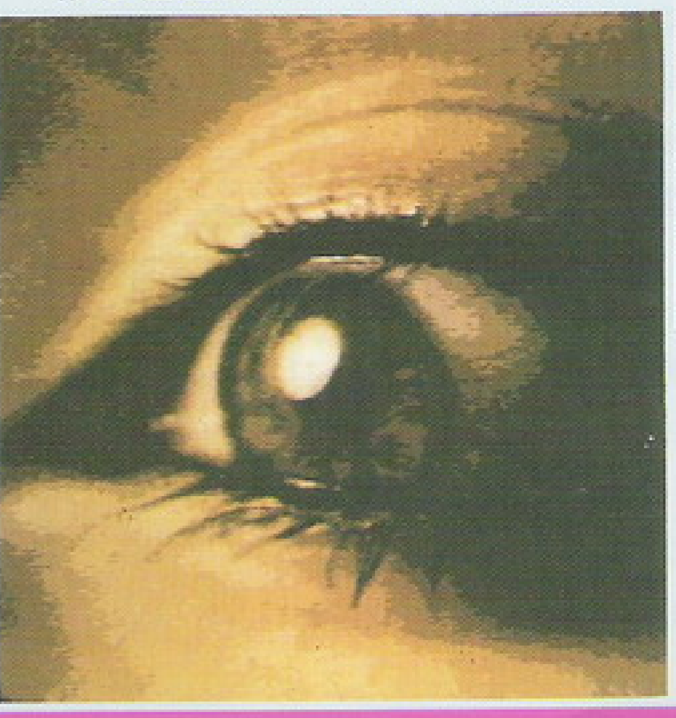
Level 7：

名 稱	配 方	地 點
Lighting Bolt	紫水晶（Amethyst） 任何叉狀的物體	在蜘蛛穴中藍色水晶（Blue Crystal） 音叉
Magic Armo	任何三項的貴金屬製品： 燭架（Candelabra） 銀製幸運丁香	 餐廳 Elvira Dressing Room 的化妝盒中
Summon Storm	氣壓計（Barometer）	鬼屋中，要到廚房的通道牆上。

Level 8：

名 稱	地 點	配 方
Absorb Magic	毛巾（Towel）或 海綿（Sponge） 石榴石（garnet）	Elvira's著裝室中 浴室（Bathroom） 紅色水晶（蜘蛛穴中）
Freezing Blade	二項冷的物品： 留下任何二樣物品於冷凍庫中冰一段時間。	
Illusion（幻影術）	鏡子	化妝室（Make-up room）垃圾桶中
Trueflight	羽毛	在女妖精（Succubus）房中的枕頭（pillow）

、桌子下的指甲剪（Nail Scissors），而其它東西如報紙、面紙、爆米花…等等，都可以當做各種魔法配方，所以能帶的要儘量帶走，這不是偷而是要使自己活下去的手段。





走出來，右側的打字室中有幾樣重要的東西記得要帶著，在架上的錄音機，和磁片盒中的磁片，它可是重要的魔法配方。接下來到導演室，在這你可拿到兩瓶酒，帶著可不要喝掉；而旁邊

的道具室，現在你最好先不要進去，裡面有位〞慈祥〞的老婆婆在等你，反正現在還用不到，所以先避一避吧！

福利社中或許有許多東西可吃，可是怎麼只找到 4 罐汽水和三塊蛋糕（Cake），先收起來吧！看來二樓都走遍了，接著到B1樓看看吧！進電梯按 B，到了之後直走會遇到一位管理員看來是一位美州印弟安人，搞不好是酋長哦！和他說話一定要有禮貌不然你可就問不到任何訊息了，先向他打聲招呼〞Hi〞，再來便可向他問你想知道的事，記得要有禮貌。

從他這得知許多訊息，而大概的始末是這樣的：惡魔化成狗，跑進公司抓走了女主人（艾薇拉），因爲艾薇拉具有強大的魔法，惡魔想藉她的法力奴役整個世界，可是他並不知道惡魔是誰，但他要你帶三件東西給他，他會賦予這些東西法力，使你能打敗他，可是你要先帶給他心愛的煙斗（Pipe of Peace），而這三樣東西是矛（spear）——War Lance；斧（Tomahawk）——古印弟安的斧頭（Ancient Indian Tomahawk）和魔法袋（Magic Bag），這些東西被惡魔拿走在影棚中由怪物看守著。

當你拿到之後，他會施法術在上頭，而後去見一位聖潔的人，用Magic Bag 招來惡魔，用槍殺牠，用斧頭把牠的心挖出，這樣就可以殺了牠了。

裡頭是一個鍋爐室，可是卻被冰凍了，而左下方有一根銅棒，當你想拿走時，一個惡魔會出來殺了你，而打敗他的方法是…，讓我們動動腦〞冰〞，什麼可以打敗牠呢？對了就是火，只要利用火球術一發就可解決牠了，

Level 9：

名　稱	地　點	配　方
Bind Demon（束縛術）	束縛之卷軸（Scroll of Binding） Rope（繩索）	蜘蛛穴中殺掉大蠍子便可得到 湖底（蜘蛛穴中）
Cure Wounds	小瓶聖水（Vial of Holy water）	教堂
Nova	可燃之液體： 髮膠（Hair Spray） Bourbon 或 gin	 Elvira's著裝室 導演辦公室

Level 10：

名稱	地　點	配　方
Resurrect（復活術）	腦（Brain） 心（Heart） 皮膚（Skin） 蛋（Eggs） 祈禱書（prayers book）	實驗室怪人身上 實驗室架上 實驗室怪人的頭皮 廚房 教堂

可是現在等級不夠，所以呢？回去吧！順便把黃銅鑰匙（Brass Key）、和印弟安醫藥袋（Medicinc Bag）帶走。回到一樓準備冒險吧！

在這之前先看看三個影棚分別是什麼，一號影棚是大蜘蛛穴（The Spider Caves），二號影棚是鬼屋（Haunted House），三號影棚是地下墓穴（Catacombs），對現在的你而言，趕快提升等級和找到各種魔法配方是當務之急，所以呢？以鬼屋最符合現在的狀況，所以往鬼屋前進吧！



在進去之前有兩件事是一定要先做：第一：把不必要的東西先放在一號影棚和二號影棚間的走廊上，這是最合適的地方，把身上的東西除了施法必要的東西：魔法書、墜子（Pendant）之外，可丟下皮包、電腦書、扳手（Wrench）、鏡子、髮膠（Hair Spray）、毛巾（Towel）、酒瓶，帶著剩下的東西，開始冒險吧！

而第二件事是配製一些基本的法術：愈多愈好的Healing Hauds、Ice Darts 和 Unseen Shield，利用汽水罐配成Protection Spell，三個Breathe Underwater 用蛋糕、爆米花和口香糖，而 Luck Spell 用四葉幸運丁香草。當然在進去之前檢查一下，記得把夾克穿上，那總比只穿 T-shirt 好。

七．二號影棚～鬼屋：

如果你願意的話可以到處走走看看有什麼，也可以看地圖（見附圖），有幾間房間如果不注意可能就出不來了。進去之後向左轉可走到書房，在書房門口，

有兩座武士的護甲，右邊的那座，你可以拿到頭盔和手套。它們可是你在這能找到最好的護具，雖然重了些但也蠻好用的。

進去書房，在左側的抽屜中可拿到掛鎖（Padlock）和一本祈禱書（Prayer book），而右邊則有一個水族箱，在裡頭有一把鑰匙，可是其中的食人魚卻令



你望之卻步，想到辦法殺掉再說，（戴手套又放不進水族箱）或許可以毒死它吧！而在正面的牆上有幅鴨子的圖，記得電影中，保險箱都放在何處嗎？把畫拿開，再按一次滑鼠左鍵，你就可見到保險箱了，可是沒有鑰匙打不開，看來水族箱中的鑰匙就是保險箱的鑰匙了。

回到起居室，門右側的玻璃瓶可配成偵側陷阱的法術（Detect Trap），而爐子旁的煤桶則可配成保護術（Protection），而擋在圖書室的鬼，卻沒法子解決，正在煩惱之際，艾薇拉出現告訴你，這種鬼她曾遇過，用個孩子的玩具便可吸引牠，於是上樓到嬰兒室（Child Room），帶著積木到這來，在門口前二格將積木放在地上（放到 Room 指令裏），他便會被你吸引過來，趁現在趕緊衝進圖書室。

在圖書室中，每隔一格就有一本書，花點心思，記下認為重要的地方，有幾本書是非常重要的如在 Humur 中的"The Study of Demonology"敎你如何打敗惡魔（Cerberus），"The Colour of Magic"敎你可用銅棒在暴風雨中，使閃電擊中。而在Horror中，會告訴你所有怪物的資料，而在 Reference（參考書）架上可看到一本名為Everyman's Poison Hand book的書，而當你放回去時會有一張相當毒的毒藥方程式掉出來，記得帶著它，找個人幫你配便可得到毒藥，回去毒死食人魚再拿鑰匙。

在Occult（秘術）的架上，你可看到如何施展復活法術的條件和配方，這是相當重要的。而在Medicine（醫藥）的架上，你可讀到有關Dr. Frankenstein's Theory，和待會在地下室遇到的怪人有關。記得記下重要的部份，為怕萬一留下一塊積木，以後還可再來看資料。而其他的一塊可配成火球術。

走出書房之後往前直走，可走到餐廳，餐桌上的東西，可待





會再帶走，走到左側的送菜口，打開一看……。等你醒來之後，發覺你身處一冷凍庫內，而其中的死人腳上有雙靴子可穿上，艾薇拉會出現告訴你，需要暖身一下才能離開；而牆上有一溫度警報器，或許加熱會使警報響起，會有人來開門，偷偷告訴你迎接你的是一個惡鬼，所以把最好的裝備裝載上，頭盔、鐵手套和鞋子，使用燙髮棒（加熱），不久惡鬼便會出現，用Ice Parts招呼他；用完法力，再採嚴厲的攻擊，以你四級的力量，應可打勝。

出去之後下樓，對面的實驗室中，你可以見到一個怪人，先不理它，在這要帶走所有的試管和黃色的燒瓶（可當解毒劑的配方），而在架上有許多的標本，將其中的腦，配成 Turn Undead 法術，而其他的並沒有什麼用處，而在正對面實驗室中，有位先生在做實驗，切勿打擾他趕緊出來，否則他會把你鎖在外頭，所以不要去找他。

回到樓上，從廚房的另一個門走出去，注意把你配好的Turn Undead準備好，在廚房和大廳走廊間有位殭屍先生，用這法術幹掉；一向左轉，立刻施展法術，若你常被嚇倒，那可用冷凍庫中的酒配成勇氣術（Courage）再來，多試幾次（當然得藉助Save spell）；打敗他之後，回到餐桌上把桌上的東西都帶走，回到廚房，先施展Brainboost（利用磁片），再配下列的魔法：

《1》 Revie ：用冷凍庫中的Cheese。

《2》 Glue：用廚房黃色錫盒中的接著劑。

《3》 Telekinesis ：用收音機。

《4》luck：鐵筒中的馬蹄〔horseshoe 〕。

《5》fireball：面紙、明信片、報紙、剪報。

《6》Magic Muscles ：廚房中的鍋〔pans and pots〕、錫盒、小刀。

《7》Detect Traps ：架上子的玻璃瓶。

《8》多配些 Ice Darts ，Unseen shield和 healing Hauds備用。

把 Meat cleaver 換成你的武器，現在因背包東西太多了，需回到集物處（剛剛放東西的地方），把多餘的東西放下，而集物處需要有全部餐桌上的物品，三罐髮膠、蛋（從廚房）、鏡子、杜松子酒（gin），掛鎖和電腦書、毛巾（towel）、冷凍庫中的肉和其他沒用的東西，減輕重量之後，準備上樓吧！

上樓梯後再左轉，是間浴室，可把毛巾和海綿帶走，離開之後右轉直走可到正廳——這是一間淡紫色的臥房，而在床上用白布蓋著一具屍體，將布拿開，你會發現這位先生手上拿著一紙手稿，你需要這份手稿，所以你也必須打敗這個惡靈，拿走手稿，這時會有東西掉在地上，將它撿



起；是六張照片，他們可是相當重要的，待會要偽裝還得靠他們。

在床下有個紅色的按鈕，按下它之後，在床後會出現通道，進去是吸血鬼的祭壇，把祭壇上

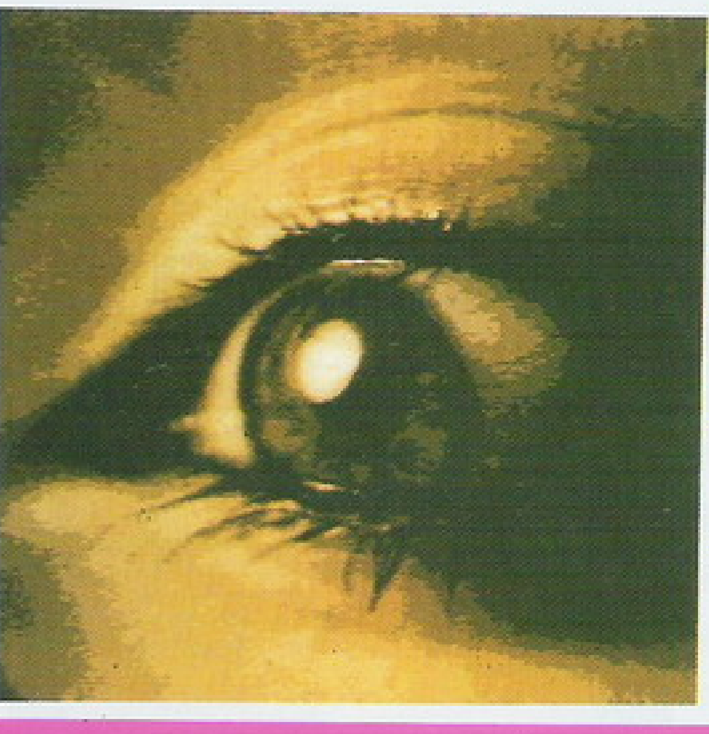


盛滿血液的聖杯和十根黑蠟燭帶走，趕緊離開這，而出了這間臥房，右側的房間是客房，並沒有什麼特別，這時施用勇氣術，因為你要面對一位〝蛇蠍美人〞，



進到客房右側，也就是嬰兒室（拿積木的地方）正對面，進去直到你清醒後；趕緊把床頭上的枕頭和枕頭下的音叉（Tuning Fork）帶走。

此時二樓只剩兩間房間，在樓梯上來右轉的是燃燒室，進去後必死無疑，除非你有抗火術，而這裏也不值得你費法術；而另一個房間有梯子和火柴盒，待會兒會用到。現在準備上樓，解決



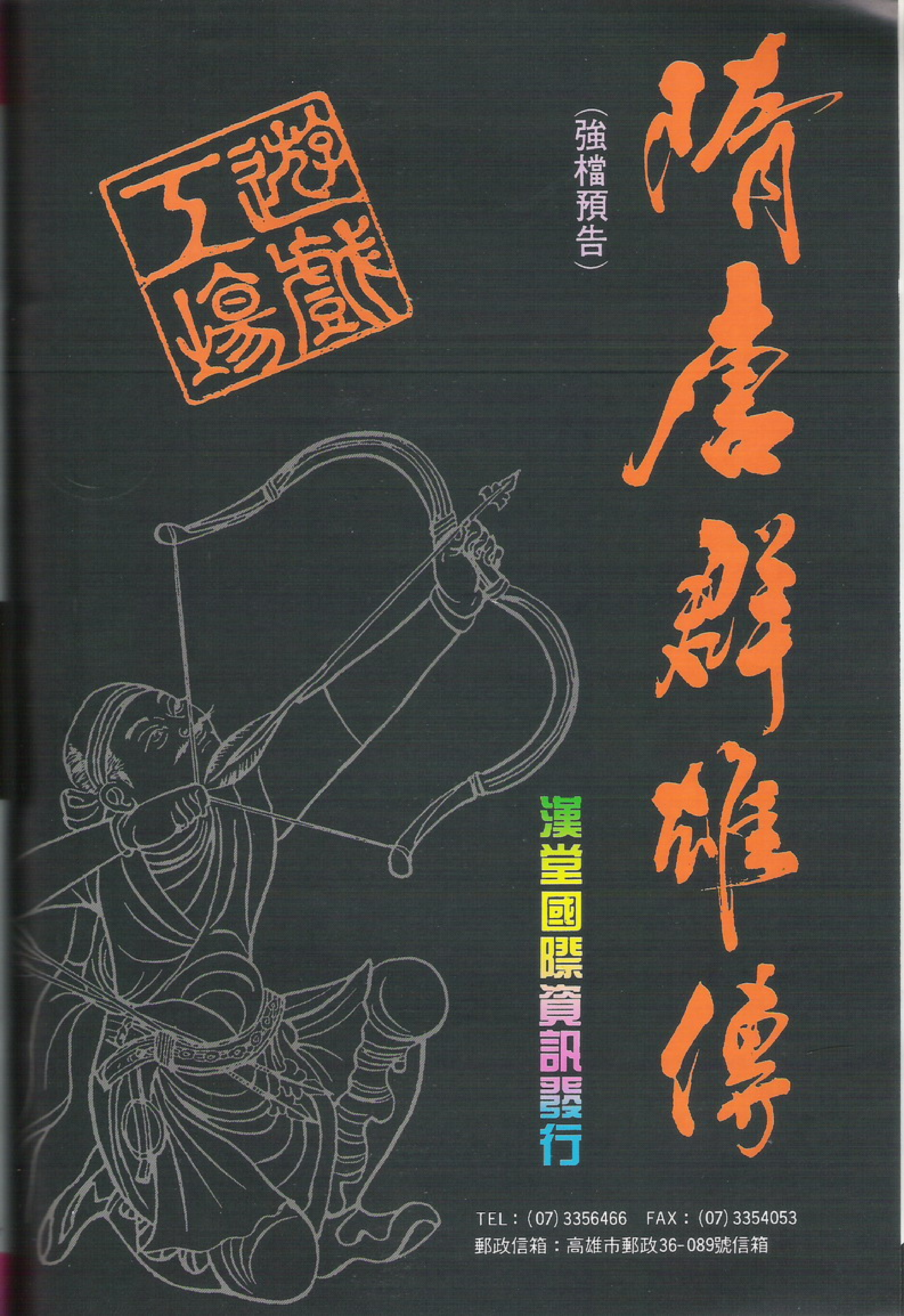
樓上的吸血鬼，準備好音叉，上去之後，趕緊使用音叉，使用之後天花板會被音叉的頻率震破，使光線跑進來，而可憐的吸血鬼在經過時化成了一片火海。

現在要做的是去殺了那些可惡的食人魚，不過在此你需要讓實驗室中的Dr. FramkensteinIII替你配毒藥，而他是除了助手之外誰也不會理的。所以你現在的任務便是偽裝成他的助手，這時就得回到化粧室，利用剛才在主臥室拿到的圖片偽裝；回到二樓化妝室前，先做好準備戴上護甲，施展 Unseen Shield，Protection 進去道具室，先用火球術攻擊，用完法力，再強力攻擊，打敗女巫師之後，回身把在門旁



的電燈打開，你會發現在其中有四套戲服，你需要白色的實驗衣、巫師的袍子和在 Sir Walter Raleigh 中的劍，這把劍也才像把真正的武器，當然趕快裝備起來，到對面的化妝室中，先對著鏡子和圖片中最像巫師的那張（穿上巫師的袍子，一比較便知）；找到正確的假髮和臉上的化妝配件，記得千萬不可少了其中一項，尤其是鼻子，否則等會就會像我一樣，從大老遠，費了許多時間重新回來偽裝，偽裝好之後，將所有配件脫下放在背包裏，再偽裝成實驗室助手。

待續


隋唐群雄傳
（強檔預告）
遊戲工場
漢堂國際資訊發行
TEL：(07) 3356466　FAX：(07) 3354053
郵政信箱：高雄市郵政36-089號信箱



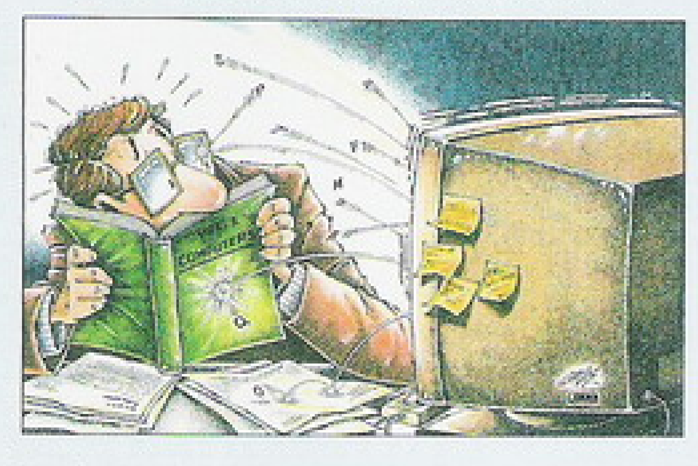
讓飛機說國語

三百多年前，當近代科技在英國萌芽時，有一位德國學者曾說過一句話，他說：如果科學要在德國生根，則科學必先說德語。一百多年前，同樣的事情也在日本重演，日本人以很快的速度翻譯外國著作，讓一般日本人可以毫無困難地吸收新知，而不必受到語文的障礙。今天，德、日二國，在世界舞台上，都是舉足輕重的科技大國，無可諱言的，科學本土化的工作有其不可磨滅的貢獻。

自從我國在五四運動喊出「德先生」與「賽先生」的口號之後，六、七十年的時間已經過去了，毫無疑問的，科學在中國尚未生根，因爲科學尚未中文化，我們只要看看今天台灣各大學理工科學生念的教科書，就可以知道了，絕大部份都還是原文書。「科學生根」的第一步工作，也就是「讓科學說國語」都交了白卷，遑論其他？科學不會說國語，使得每一個學生要研習科學之前，必先通過原文書這一關，也必然有一段痛苦的時期，要學好科技得先學好英文。事實上，眞正的困擾，絕不是表面上看到的僅是語言的問題而已，透過原文書，我們得到的只是科技的知識，而眞正最重要的科學精神，卻由於我們文化背景之不同，而很難由表面的英文直接體會，就像洋人很難由中翻英之後的中國詩句體會到其中的押韻、對仗，更不必談詩的眞正意境與內涵了。

有感於此，數年前，當中華民國航太學會交付給成功大學航太所一項任務，也就是修訂國立編譯館於民國六十九年頒佈之航太科學名詞中英對照，敝人即很冒昧地接了下來，當時也僅是想略盡自己一份小小的心力，來「讓飛機說國語」，希望能有助於科技的生根，經過本所多位教授的協助之後，於二年多前完成初稿，再透過國立編譯館成立航太名詞審查委員會進行逐字審查，委員分別來自民航局、中山科學研究院、中華航空公司、淡江大學、中正理工學院、工業技術研究院、清華大學、逢甲大學、成功大學等，共二十人，每隔一個星期的星期六下午，在國立編譯館集合審查，每次歷時五個小時，一年半來，敝人對來自各處的委員們不辭勞苦，不計酬勞，全力奉獻，不求回報的胸懷至爲感動，同時也爲國內航空界有這麼一群人感到驕傲。

雖然到目前爲止，離審查完畢可能還要一至二年，但是，目前逛書店時，看到軟體世界發行的休閒軟體——**空中英雄長空會戰**，一時手癢就買回家玩，回家打開手冊之後，才發現我們這個航太名詞的審查工作應該加緊才對，否則市面上一些有關航空方面的名詞翻譯，將會無所適從。不過，在這段青黃不接的時刻，如果各位讀者、玩家，有關於航太名詞翻譯方面的問題，請連絡本人，本人非常樂意提供服務，以期能早日讓飛機說國語！



成大航太所

／景鴻鑫

附註

成功大學航空太空研究所景鴻鑫教授與其工作夥伴爲台灣科學中文化的努力，令人敬佩。軟體世界爲提升產品品質，已延請景教授在百忙中抽空爲軟體世界的模擬飛行遊戲校稿，往後，玩家看到的說明書將更正確、更權威！

蒙景教授指導的第一個遊戲——納粹飛行秘史已於日近發行，敬請各方玩家參考、指正。

在教科書的編寫上，國立編譯館爲科學中文化而努力，在PC--Game的領域中，軟體世界爲軟體中文化而努力，二者能夠結合，當爲消費者之福。「科技生根」不是嘴上說說而已，軟體世界自當全力以赴，提供玩家們物美價廉的軟體。也願祝國立編譯館一群默默工作的學者專家們，早日「讓飛機說國語」，謹代表全國 PC-Game 玩家，向他們說聲：謝謝！

PC 地帶

／銘王

拯救地球 武器修改法

這個程式非常簡單，乃針對其儲存檔下手，副檔名.STF爲武器檔，每件武器佔62位元，而第54、55位爲武器重量，第58位爲武器數量，只要略動手腳，就有255發火箭筒炸不完！當然，本程式不是無中生有修改篇，你得先有該武器，本程式也才能爲你裝填彈藥！

另外，本程式也可應用至其它SSI類型之遊戲，如幽靈騎士，但因爲那些遊戲計量武器不，故在拯救地球中效用較大。爲了不至喪失太多遊戲樂趣，增加武器效力的位元不予提出，有興趣自己研究，滿好玩的！

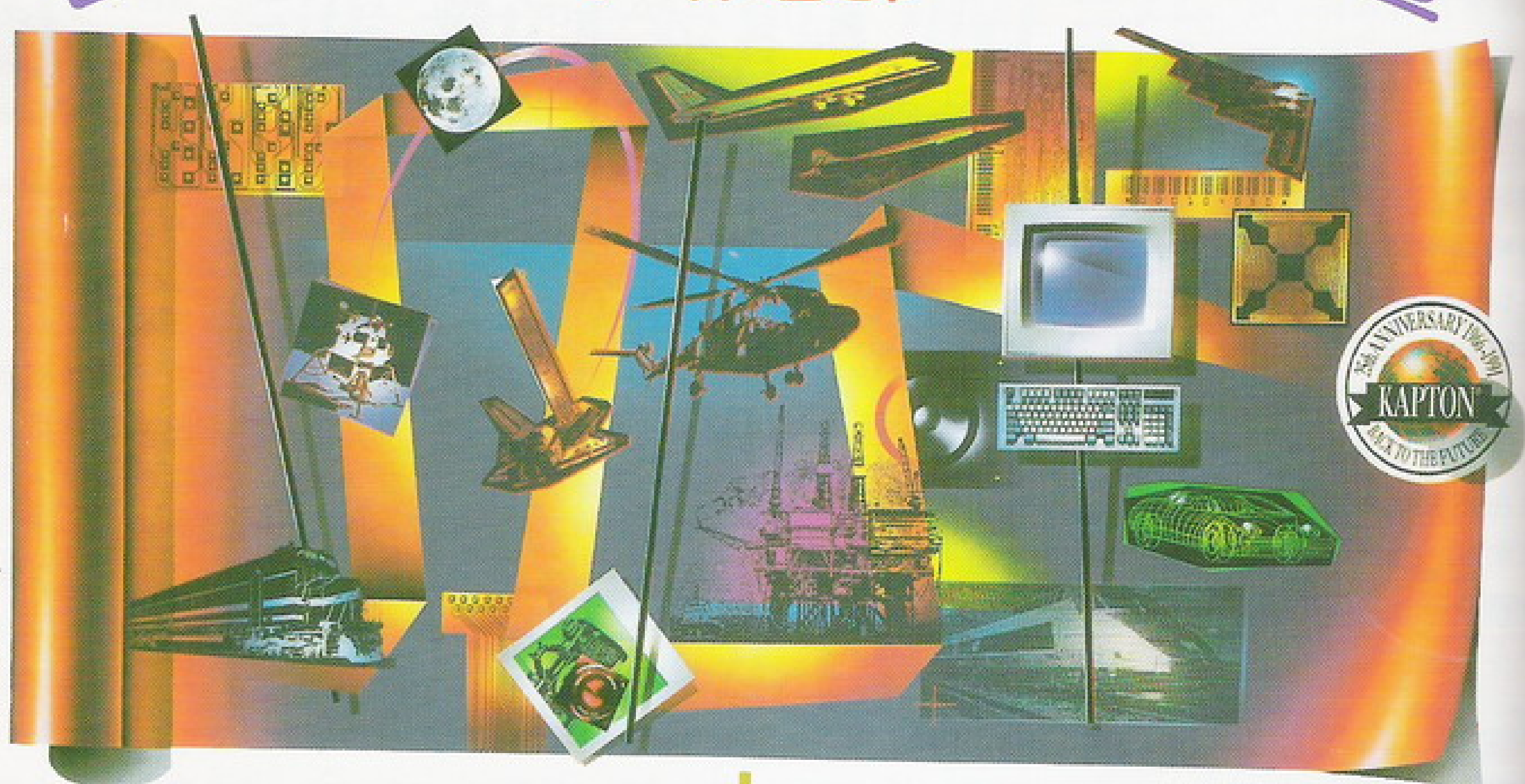
```
'*****************************************************
'拯救地球 (BUCK  ROGERS) 武器半自動修改工具    *
'作    者：銘 王                              *
'編譯程式：Qucik BASIC 4.5 版                 *
'*****************************************************
CLS
LOCATE 2,  11
PRINT "BUCKWPN  拯救地球 (BUCK  ROGERS) 武器半自動修改工具"
LOCATE 5,  11
INPUT "Path  of  Savefile (儲存檔案目錄，記得在末端加上\)：";PATH$
'輸入儲存檔案目錄，記得在末端加 "\"，例如B:\SAVE\
10
LOCATE 7,  11
PRINT "Savefile Number (A-J)(進度號碼)："
N$  =  INPUT$(1)
IF  N$ > = "A"  AND  N$ <= "J"  THEN 20
IF  N$ > = "a"  AND  N$ <= "j"  THEN 20
SOUND  300,  2
GOTO 10
20
LOCATE 7,  35
PRINT  N$
FOR  S  =  1  TO  6   '六位隊員
  FILE$  =  PATH$  +  "CHRDAT"  +  N$  +  CHR$(48  +  S)
    +  ".STF"
  OPEN FILE$  FOR  RANDOM  AS  #1  LEN  =  62
  '一武器佔62位元組
  FIELD #1,   54  AS  NO1$,   2  AS  WEI$,   1  AS  WEA$,   5
    AS  NO2$
  FOR  K  =  1  TO  LOF(1)  / 62        'K=現有武器數
    GET  #1,   K
    IF  WEA$  =  CHR$(0)   THEN 30
    '若該武器非計量裝備（如Heavy  Body  Armor），則不加量
    LSET  WEA$  =  CHR$(255)         '數量最大值 =255
   30
    LSET  WEI$  =  CHR$(0)   +  CHR$(0) '重量改爲零
    LSET  NO1$  =  NO1$               '其餘按原來放入
    LSET  NO2$  =  NO2$
    PUT #1,   K
  NEXT K
  CLOSE
NEXT  S
LOCATE 10,   1
PRINT  "Super  Weapons  Mode  O.K."
END
```

銷售排行榜

39期名次	38期名次	遊戲名稱	類別
1	2	三國演義	戰略
2	1	魔法門 III	角色扮演
3	5	麻雀學園	博弈
4	7	楚漢之爭	戰略
5	4	吞食天地	角色扮演
6	9	決戰俄羅斯	動作
7	11	決戰中國象棋	智育
8	OLD	俄羅斯方塊	智育
9	6	無敵飛狼2000	模擬
10	20	圍棋	博弈
11	8	天生好手 II	運動
12	OLD	神州八劍	角色扮演
13	3	聖域傳說	角色扮演
14	27	風神傳承	動作
15	OLD	模擬城市	模擬
16	10	F117A隱形戰機	模擬
17	14	迷宮動動腦	智育
18	OLD	銀河飛將 II	動作模擬
19	25	方塊ABC	智育
20	OLD	NBA大賽	運動
21	NEW	異域之門	角色扮演
22	OLD	四川省	智育
23	16	小鬼當家	動作
24	NEW	送報童 II	動作
25	12	空中英雄長空會戰	模擬
26	OLD	F15隱形戰鬥機 II	模擬
27	30	核戰狂人夢	戰略
28	17	武道館	動作
29	21	水管狂想曲	智育
30	NEW	俠盜羅賓漢	冒險

調色盤下的色彩漫遊

／林老師



上期 DP II的教學中，我們談到了 DP II的開機入門、基本工具的使用及基本操作練習，對於 DP II的繪圖模式應該有些概念了吧！而在這期的教學中，你將學會更多的輔助工具及如何調色、如何製作漸層色、色彩循環的設定和利用特殊的調色盤來作畫。

利用更多擴充性工具繪圖

學完了基本的工具，如果你熟練這些工具，再做一般的繪圖，應該不是難事了，然而如何再從這些基本的工具當中，運用其功能的特性作畫，那麼你可能會在作畫時，節省下許多的時間與精力，甚至製造一些特殊的效果。那麼我們就來看看這些工具的功能特性吧！

一般工具的輔助功能，大部份都是以滑鼠右鍵呼叫出來的，也就是說你只要將滑鼠游標指向該工具圖案，按下右鍵，便可在其選單中做設定選擇了。滑鼠指向〞畫筆圖案〞工具，按住左鍵便可選擇筆，一次畫完它，而用右鍵來選擇畫筆工具時，則可設定畫筆的粗細了，從小筆到大筆，尺寸任君選擇！

隨手畫工具，使用左鍵不放，則可選擇以點、虛線、連續線條來做畫。在直線工具、曲線工具中使用右鍵則會出現線條重定選單（手冊P.76。以下如有P.？則請參考手冊），你可以設定直線的出現方式：連續直線、各點有間隔的虛線、或設定幾點來構成直線，這個模式中便可運用在等分一條直線的繪圖中。

在方形工具、圖形工具、多邊形封閉區域工具、實心封閉區域、徒手畫工具和潑灑工具中，若使用右鍵來選擇，則都將會出現一張著色選單，這是一張很重要的功能選單！在此的設定將關係到你以漸層作畫的方式、貼圖及透視和透明畫法的使用設定（P.78）。

Color ＋ pattern 此項是 DP II的基本設定，perspective 則是在設定了透視區域中使用潑灑工具來填滿整個螢幕，Brush wrap項則是以任一個畫筆圖形配合工具來貼滿其他的圖形，或載入一張圖形利用（圖一），利用貼圖功能畫法，即可很容易地將一張平面的地圖，貼成一個圓球或任何形狀，一筆即畫出立體地球，神奇吧！任何截取後的筆刷形狀皆可做這項貼圖畫法，各位可以多加練習幾次熟悉這個畫法。


(圖一) 貼圖畫法





在 Fill　Type著色選單中針對顏色可做亮度與對比和透明的效果設定，在Level/contrast這項，鍵入（ 0 ～ 200 ）之數值來改變色彩的明亮度及色與色的對比程度，在改變圖形色調上有很好的效果，而透明的設定則可在 Translucent 項目中設定從 0 ～ 100 數值中設定所需的透明效果，注意：在此設定了透明度後，並不能以目前狀態使用透明顏色，你須到最右上方的 Misc　功能選單中打開透明畫法功能後，才能以透明顏色做畫，利用透明顏色對畫面有什麼作用效果呢？答案是自己畫畫看吧！

你可以用透明色來處理玻璃的光感，做法是將畫好的圖形，以白色透明色反覆修飾，以製造透明及光線折射、反光的情形……等，利用透明畫法即能在不破壞圖形的狀態下，為圖形加上明暗的光影效果，各位須多加練習與運用……。有一點要注意的是別忘了所有螢幕上顏色，都是必須存在於調色盤，所以你想做出漂亮的透明色彩……你知道該怎麼做了吧！答對了！設定你的調色盤吧！別急，後面會告訴你如何設定改變調色盤和漸層顏色設定的做法。

漸層畫法

在 Fill　Type選單中有一項 Gradients 項目，這是漸層畫法的漸層方式設定，分為兩大項：Linear（線性）及Radial（放射）兩種漸層著色方式。

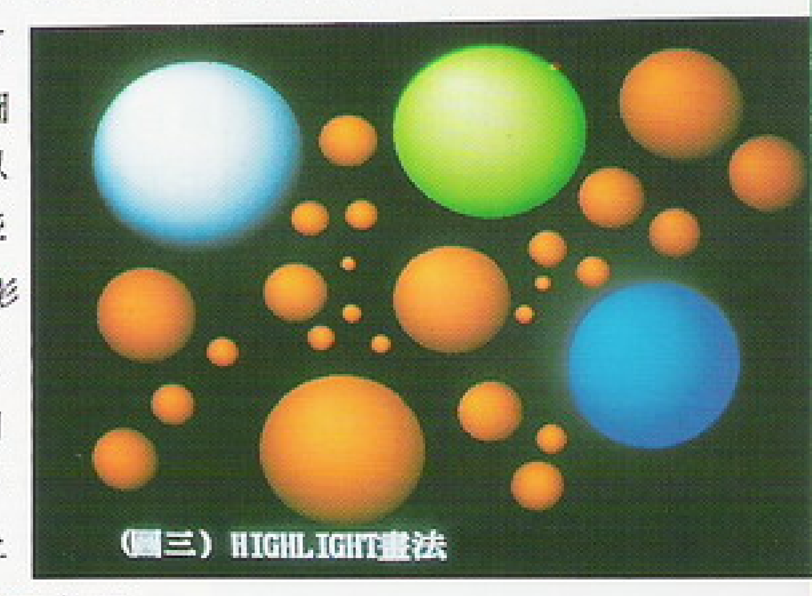
在使用漸層著色時，將會出現一條漸層指示線（Ridges畫法除外），這條指示線是漸層方向的指示線，漸層色會依循你指定的方向進行著色 。



IDGES畫法

這六種漸層方式各有各特色，各位可以實際試著做，特別介紹Ridges與 Highlight 這兩項：使用Ridges的漸層作畫方式，可做出像山脊起伏的效果表現，亦可用來處理水波，或地表的一些特殊效果（圖二）。在往後的應用教學中，會介紹如何創造出這樣的一張背景畫面。

另一種好用的漸層畫法－－ Highlight ，這種畫法，你將可設定最亮的反光點以製造一個有光影的投影圖形，你將可以輕易地做一些具有光 線投影的立體圓球（圖三）或是利用在金屬反射的效果表現上都有極好的處理效果。

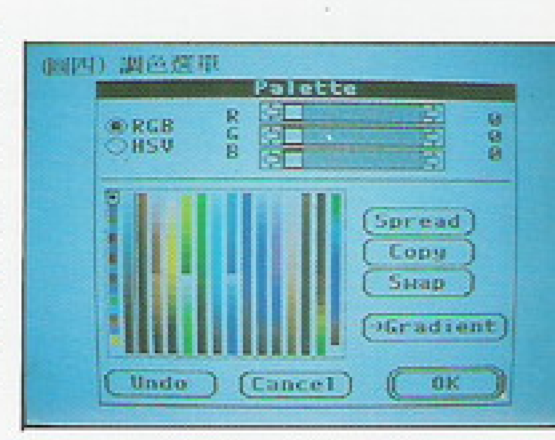


(圖三) HIGHLIGHT畫法

其他尚有一些工具 ，例如：噴槍工具－－使用右鍵即可設定噴槍的噴灑範圍。剪貼工具－－若使用右鍵則可將圖形剪取下來，並將原圖從螢幕中清除，與左鍵不同的是左鍵的工作是一種拷貝剪貼的功能，而右鍵則是真正的〞剪取〞了。移動工具－－右鍵則可隱藏所有選單，利於全頁觀看圖形，好了，工具的擴充性就介紹到此。

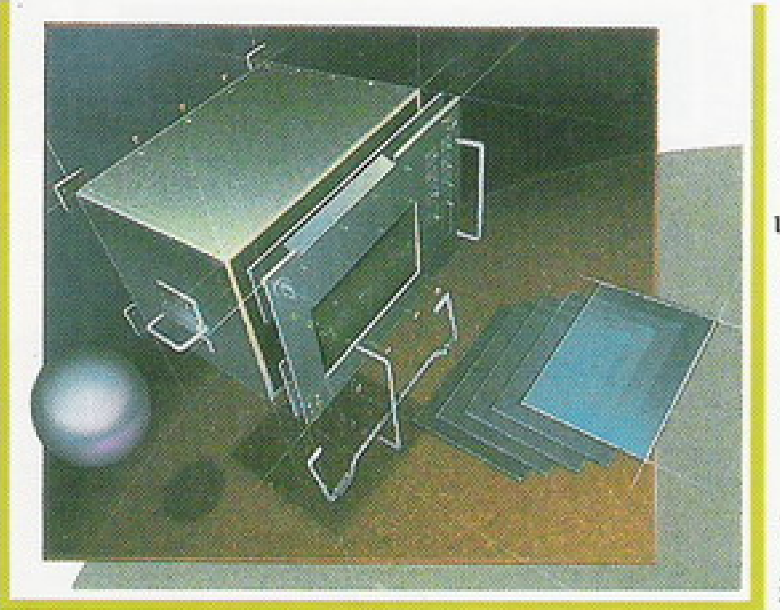
調色

各位已學過了如何在調色盤取用顏色了！接下來我們來看看如何改變調色盤中的顏色，以滑鼠左鍵指向色彩指示區中的顏色，即出現調色選單（圖四），在調色選單中便可進行調色工作了！



在 RGB 或 HSV 調色方式中任選一種， RGB 與 HSV 這兩種調色方式之不同，只是在於使用人的

便利習慣，在這裡的調色方式都是色光的調色法，也就是說當 RGB 各以 100 的值來相加時，便等於白色而非黑色！R代表是紅色，G爲綠色，B爲藍色，這便是色光三原色了，從0 ～ 100的數值皆可做調整。（H＝色相，S＝亮度，V ＝爲彩度）



要如何製造漸層呢？看到了左方的小調色盤了吧，設定漸層的方式爲：選定一起始色，然後選擇spread後，再選另一結束色，便完成了漸層的調色工作了，copy則爲色與色之間做拷貝，s-wap 則爲交換顏色位置。當你成功地調好漸層色後，別急著選定OK，因爲若是此刻你選定了OK而回到主畫面後，雖可畫上了新調的顏色，但你一定會發現無法使用新的漸層色吧！

漸層設定

要做漸層設定前，則必須進入漸層選單（圖五），你可以用右鍵選擇漸層工具，或在調色選單中選擇Gradient。在 Gradients 漸層選單中，一共可改定16組漸層色，DP II已設定了4組基本漸層，你也可以將它們洗淨再設定出自己的漸層色。最上方的↑↓箭頭是用以改變漸層的方向，右方則是漸層的存改區，在Grad.Spatter中選定小方格使它作用，則可改變層色與色之間的表現方式，是以平順的效果或是以沙點效果來處理。

接下來是Cycling　Speed 色彩循環的設定了，所有的色彩循環運作，都必須在此項設定，0表示不採用色彩循環，從1～64表示色彩循環的速度，亦表示該漸層色有色彩循環功能。設定的方法，是先選定一組漸層存放區（最上方）而後再設定循環的速度即可，在使用滑鼠設定循環速度時若不放開，則可一邊觀看循環的效果，做適當的調整。要設定一組漸層色彩以利使用的方法，是先選定一組漸層存放區後，再到調色盤中選定漸層色的起始色，再選擇 B-uild 後，再到色盤中選定漸層色的結束色即可。你將在最上方看到你剛設定好的漸層，顯示在漸層存放區當中了。

在設定漸層中若發現要再調色或增加漸層色彩的話，則選擇 Palette 鈕，則可在漸層和調色選單之間做切換。Copy-G是整條漸層色的拷貝，Swap-G則是漸層與漸層色之間做交換位置。

明白了吧！你不能在漸層選單中改變顏色，若要改變顏色，則必須到調色選單，而在調色選單亦不能使用一組漸層色，必須在漸層選單做設定，所以這兩個選單的關係是很密切的。

用特殊調色盤作畫

DP II的標準調色盤，在作一般性的繪圖便足夠了，除非你需要的是一張特殊的畫面效果圖形，例如你想做一張有黃金色澤的圖案，不可能使用 DP II的標準色盤吧！要使圖形有金屬光澤，除了本身的繪圖技巧除外，如何創造一組適當的顏色才是重點。對於調色的工作，可以在作畫前調整好，或在作畫時一邊做調整一邊作畫，需要什麼的色調便馬上進行調色（圖六）。在圖六中的空中背景從深藍到灰、淺綠、橙黃到紅橙的漸層色，都是必須先設定好的，而水的色澤亦是一組漸層，用以表現黃昏的色調效果，所以一張圖的效果，除了技巧外，色彩的作用亦有很大的影響，所以適當的規劃調色盤是極重要的課題。



（圖六）以特殊調色盤作畫

學習工具的使用、色彩的變化、漸層畫法及幾項特殊的畫法之後，接下來便學習 DP II的功能來輔助我們的繪圖工作，針對筆刷部份又可做怎樣精彩的變化呢？在下期中將有詳盡的介紹下次再見～



我永遠忘不了那晚在螢幕前響起的聲音，那來自另一個世界的挑戰。它將我帶回傳說的大陸 Britannia ，也讓我在創世紀的傳奇中寫下另一頁的征戰史詩……。

依稀記得那是個沈悶的夜晚，我拖著工作後的疲憊身軀坐在電腦前面，想玩一下不久前才買的遊戲。那知抬頭畫面才剛出來沒多久，螢幕上忽然就充滿了雜訊。我不耐煩的想著：「該死！可不要撿這個時候壞掉！」

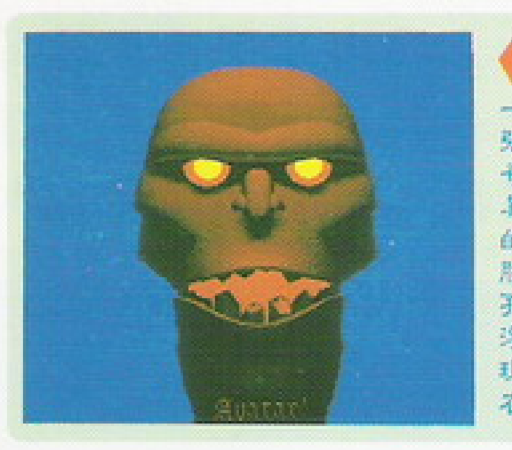


電腦上的畫面居然也有著……

好帥的遊戲

螢幕確實沒有壞掉。就在雜訊閃爍了一、兩次之後，一道奇異的藍色光幕突然出現在螢幕上，那道光幕開始變幻不定的浮動了起來，而這詭譎的情景使我差點忘了閉上張大的嘴巴。這不是遊戲中應有的場面，這是……

一個紅色的東西開始從光幕的底下浮出，彷彿是要掙脫什麼似的。最後，一張奇異的臉孔浮了上來，睜開映著橘紅光芒的雙眼，它的口中響起了深遠低沈的聲音：


電腦上一張奇異的臉孔浮現在

創世紀VII

「聖者（Avatar）！Britannia已進入了一個光輝的新時代，Britannia 眞正的君王君臨萬民的時刻已終於要來臨！

在我的指引之下， Britannia 將會繁盛，所有的人民將會歡欣喜悅，並對他們新的守護者（Guardian）獻上至高的忠誠！聖者，你將在我的面前屈膝俯首稱臣，你也將會承認我的權能，因為我將是你的同伴、你的資助者，也將會是你的主人！哇哈哈哈哈……」

臉孔在一陣狂笑聲中沈入了藍色光幕中，螢幕變成了一片黑暗。這回看起來可不像是紅色臉孔的影響，我搥了螢幕兩下，總算回復到正常的畫面。但是……

那顆我隨身不忘攜帶的月之

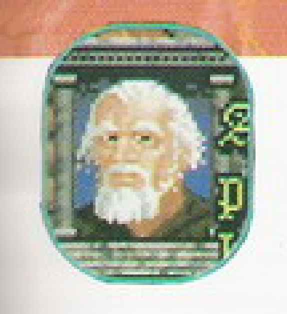


桌上的月之石閃爍不定，難道……

鮮紅的月之門已在屋後矗立已久

石（ Moonstone ）正在桌上一角時亮時暗的閃爍著。我一把抓起月之石，心中又浮起了異樣的感覺；月之石的發亮意味著有月之門在附近，該不會是……我轉身出門就直奔後院，果不其然，在樹叢之後的石陣之中，矗立著一座明亮的鮮紅色月之門！

為何月之門再次出現？是Lord British 的召喚？抑或是那來自另一個世界的挑戰？Britannia是不是又已陷入危難之中？







而這個月之門是否是像上回一樣，只是敵人的陷阱？

無論如何，那個我靈魂所繫的地方正在向我招手。如果只有一個方法可以查明一切的話……我穿戴上昔日征戰的「行頭」，緊握著發亮的月之石，再次步入了月之門中。強烈的紅光刺得我雙眼發痛。在一片鮮紅色的朦朧中，我彷彿看見那紅色的臉孔正浮現著邪惡的微笑。

「聖者，你來了……」「守護者，我會查明一切的！如果你膽敢威脅 Britannia 或 Lord British，我一定會打倒你！」在紅光包裹一切之前，我在心中堅定立下了誓言……

從創世紀VI——創世紀VII


百年後的Britannia 穿過月之門，來到了二

創世紀VII在 Origin 公司的一再跳票之後，終於在四月初正式推出。這個眾所矚目的角色扮演遊戲大作究竟有何特色呢？深好創世紀系列的筆者早已從國外預訂一套，在四月中才得以一睹它的丰采，在探勘 Britannia 之餘，應主編之請做此文介紹一下這個本年度最驚人的超級 RPG，以饗各位讀者。

和前作創世紀VI——虛偽先知相較之下，創世紀VII——黑月之門（The Black Gate）是要龐大、複雜得多了。別的可以先不談，光是它那與冥河深淵同級的苛刻硬體需求——至少640K主記憶體、1MB bytes的 EMS、21MB 的磁碟空間（不含語音資料）、必備滑鼠、 386only 以及Hard Disk only、VGA Display only——就足以把許多玩家淘汰出局。而擁有這些裝備到玩家將會發現，如果沒有夠多的記憶體來開 Smart Drive 或額外的 EMS，創



世紀VII在386 58MHz 的主機上執行的速度實在有夠慢（直追在286 16MHz 主機上執行的創世紀VI），可知 Origin 已經將 386的極限「壓榨」到涓滴不剩的地步了。

這種情形對玩家來說，一則以喜，一則以憂；喜的是遊戲的品質越來越高，憂的是在這種趨勢下，必須不斷更換主機才能玩到更高級的遊戲（老實說，創世紀VII已是個「非常」適合 486 主機的遊戲，想玩創世紀VII和Strike Commander 的玩家可以考慮先去買台 486 備用）。

但是，一進入創世紀VII之後，所有在速度和硬體限制上的不悅全都一掃而空！看看比創世紀VI要精緻十倍的畫面、全螢幕的畫面顯示，一幅鮮活的Britannia景色就呈現在玩者的面前。建築精巧的幢幢房舍、城牆，各種



選項式文談畫面

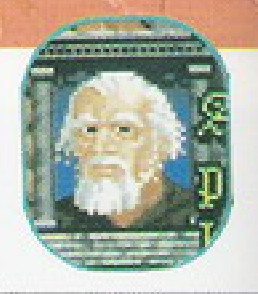
擺設之適當齊全的傢俱、裝飾、地毯、工具，數千種可供觀看拿取的物件和數十種可以讓你操作使用的設施，還有遍布全Britannia，各自有著不同性格、不同背景和將近五百字對話的數百個Britannia 人民。

在進一步探索之後，越能感到這個遊戲在眞實方面的用心。在麵包店中，你可以自己用麵粉和水揉成麵糰來烤麵包吃，如果有其他材料，甚至可以做出派和其他的糕點。在裁衣店中，你也可以把綿紡成紗，把紗織成布，再用


有著"現實"的影子 唯美的畫面居然



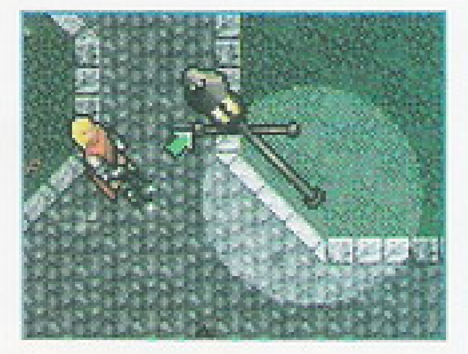
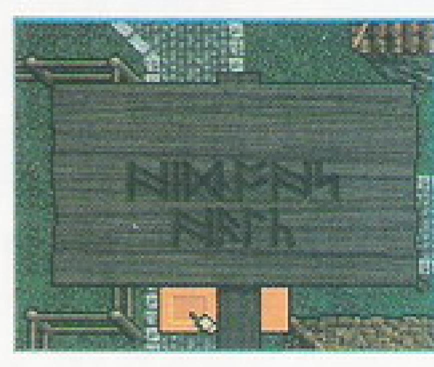
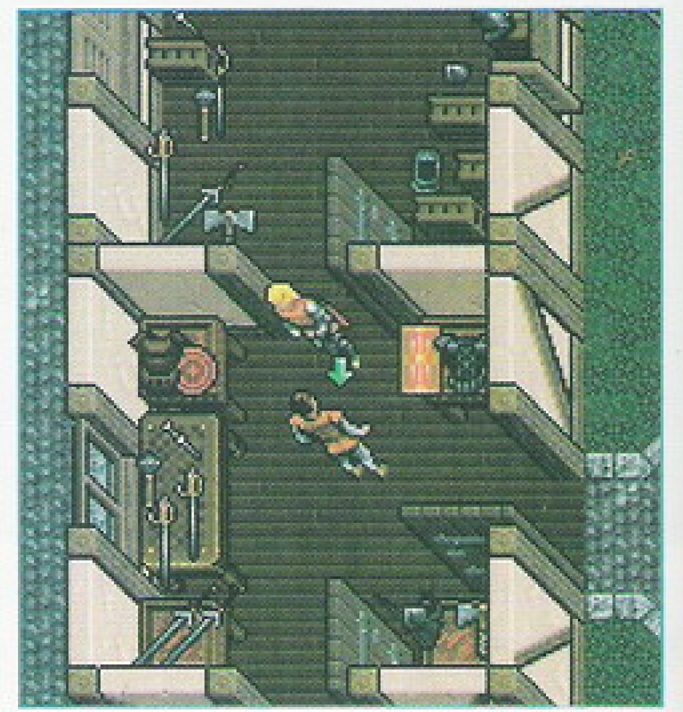


剪刀剪裁成繃帶（別以爲聖者是全能的，做衣服並非易事）；至於點燈、到水井打水更是常事，有志者還可以在火爐上打鐵鍊劍和煉製藥劑。

在城中人人不但按照時間表作息，你還可以看到農夫荷鋤掘土、炊婦在火爐上烘製糕點、魔法師從大鍋裡製作藥劑。你可以在 Britain 的皇家劇院看演員們挑演「聖者的冒險故事」這齣戲，在音樂廳看「聖者」合唱團演奏樂曲。到了傍晚時分，人人不分職業親疏，一起到酒店去喝酒談天，順便欣賞「聖者」合唱團的演奏，身歷此境所感受到的溫馨與閒適，實非其他 RPG 所能比擬！

在 Britannia 各地旅行，不但可看到各種美麗的樹林花草、

起伏的浪濤、高聳的山壁、緩緩流動的小溪、晶瑩的湖泊，偶爾還會遇見蹦蹦跳跳的野兔，低頭吃草的野鹿和野馬和四處飛翔的鳥兒，在夜間還有四處飛舞的螢火蟲點綴風景；如果你有音效卡的話，蟲聲、鳥聲、風聲、浪濤



視窗式人物檢視畫面，一隻滑鼠即可操控自如

美麗繁華的景觀　是否暗藏兇險

聲更會使你有如置身野外。偶爾一片雲影飄過，接著雷聲隆隆，雨點落下來，只見沼澤和水中漣漪不斷，眞是令人讚嘆 Origin 鬼斧神工的巧思和技術。

在創世紀VII中，操作介面與創世紀VI大大不同。它捨棄了創世紀系列慣有的畫面格式，改用全螢幕顯示，而且完全以滑鼠操作。你依然可以鍵盤指令來移動隊伍、檢視裝備，但是所有的拿取、觀看、對話等操作全得用滑鼠操作，而操作方式也設計得非常簡單：將游標移到物件、設施或人上面，按一下左鈕是看，連按兩下是交談或使用，按著左鈕不放而移動是拿。所有的畫面都有「開關」可將之「關掉」，你也可以任意將各種顯示移到你喜歡的地方去。這種操作方式雖然仍有點繁雜，但已較創世紀VI好上很多，而且只要有一隻性能良好的滑鼠，你將會發現：一切都是多麼簡單！

在施法方面，這回你有了一本「眞正」的魔法書，你必須翻閱它以找到要使用的法術，並將「書籤」移到該法術上以選擇之。同樣的，藥材會自動損耗，不勞你費心去配製。這回法術多不少非學不可的法術，在遊戲中你將會一一發現它們的價值。

創世紀VII的戰鬥較創世紀VI更爲刺激。由於圖形的更精密化，你不但可以看見各隊員所持用的武器，還可以看到它們在隊員

不入虎穴　焉得虎子





們的手上揮舞、發射並消滅敵人。你可以藉著設定各種模式來決定隊員們在自動戰鬥時的攻擊方式，只要一聲令下，眾隊員們排好陣勢開始火拼，只見劍戟交加、弓矢齊射，敵人鮮血飛迸，眾隊員們喊出的「口號」更能製造氣氛。一陣混戰之後，敵人四散奔逃，眾「兄弟」們隨後追上，一一解決在地。戰後一陣搜刮是最快樂的事情，也只有藉著敵人身上的金錢裝備與所得的經驗，隊伍才能生存下來並日趨壯大。

暢遊 Britannia

距離你上次來 Britannia 已有兩百年之久，因此 Britannia 也有了不少的改變。各地出現了許多新的聚落或城鎮，一些舊有的城鎮沒落、消失，甚至已經毀滅。憑著手上一張布製地圖（在遊戲中，你也有張「布製地圖」，你可以隨時把它叫出來看），再加上一具六分儀（可將你的位置標示在「布製地圖」上），就可以漫遊 Britannia 各地了。當然了，夜間的照明設備和過夜用的舖蓋（ bedroll ）是不可少的，當你覺得該休息時，使用舖蓋就可以睡覺，其他的隊員會自行去想辦法（老實說，他們到底有沒有睡，我可不知道），睡醒後，各隊員會從四周再次集合，繼續上路。

在冒險途中有一件重要也很煩人的事，那就是食糧問題。每個隊員每過一段時間就會開始「哭」餓，拖得越久不給他吃東西就會餓得越厲害，到最後開始減少生命力，以致於「餓倒」在地上（生命減到零以下）。每天每個隊員得吃三餐，每餐平均得吃 2 ～ 3 份食物，有些隊員還會吃到 4 份以上，如果你像筆者一樣帶著七個隊友冒險，那食糧問題可就大了－－－一天可以耗掉將近30份食物。所幸以步行一天內可以走到任何 Britannia 本土上的城鎮，所以只要食物一吃完就得找座城鎮的酒店補充，否則要是在地下迷宮中走到一半才發生飢荒豈不糟糕？

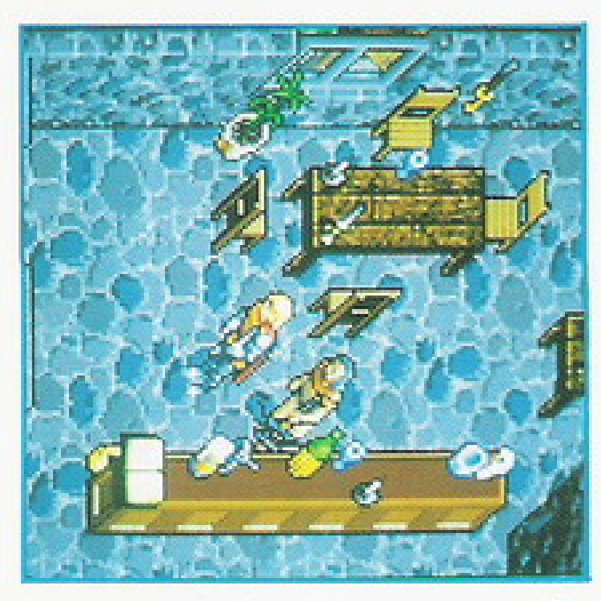


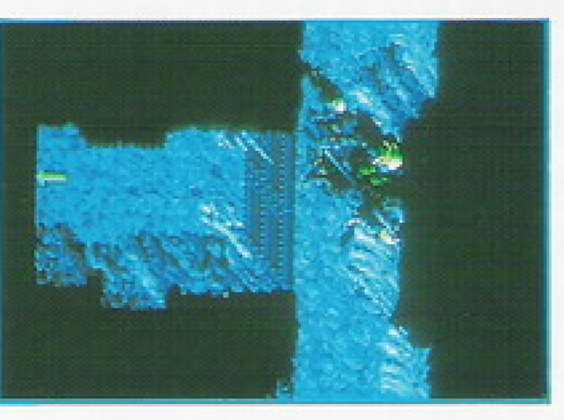
圖12 圖13 動畫的瑰麗璀璨不難看出ORIGIN製作創世紀VII的決心與魄力

圖14 險惡的地下迷宮

由於神祕的黑暗力量干擾Britannia上的所有魔法運作，月之門也受到了影響而不穩定化，你只能藉著 Lord British 借你的月之球（Orb of Moon）來四處旅行。本土上的都市還好，遠在海島上的眾多城鎮可就難以抵達，創世紀VII中的船偏偏又很難弄到手。首先，船非常貴，即使在最便宜的 Minoc 城購買也要1000金幣之譜。其次，買船之後還得船「造」好才能交貨，造船廠主人也不說什麼時候造好，搞不好真得等上一個月，而大部份的謎又都集中在這些海島市鎮上，在這種情況下真會令人跳腳不已。

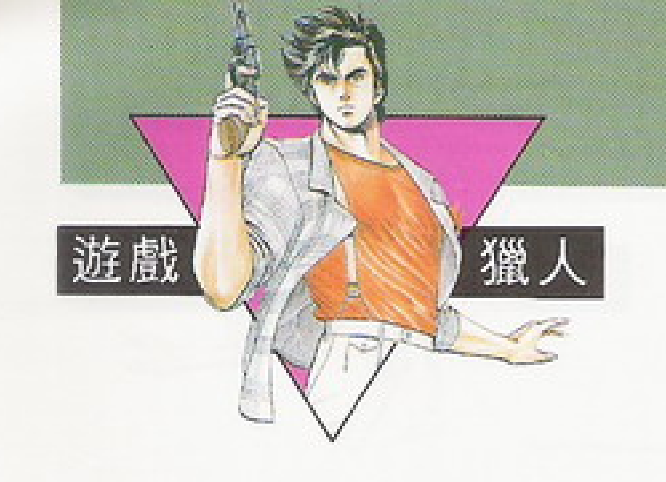
再接下來提到**創世紀**系列中的「名產」－－地下迷宮。**創世紀VII**中的地下迷宮非常偷懶，一言以括之，就是以山脈當屋頂的亂七八糟房子罷了，地下迷宮的入口可在山邊發現，似乎都只有一層（到目前為止所發現的地下迷宮均為如此），格局也不頂大





，在內部設計上是要比**創世紀VI**好多了，種類稍微多了些，有礦坑、蜜蜂穴等的分別。大體上，地下迷宮是讓你賺取金錢、裝備和經驗值的地方，而且怪物不斷「生」出，不虞缺乏，是不錯的練功場所，除此之外似乎並無重要用途，倒是各種門鎖、機關和陷阱得花一番心思來應付。

人性的真實面



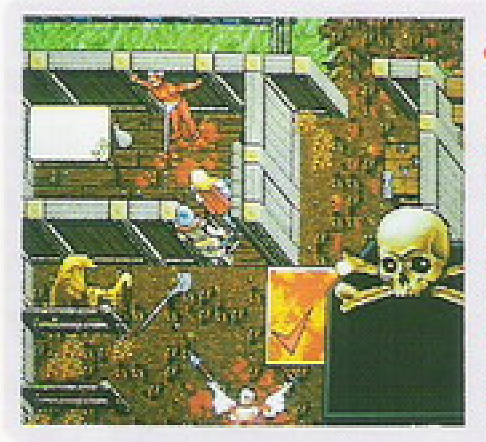








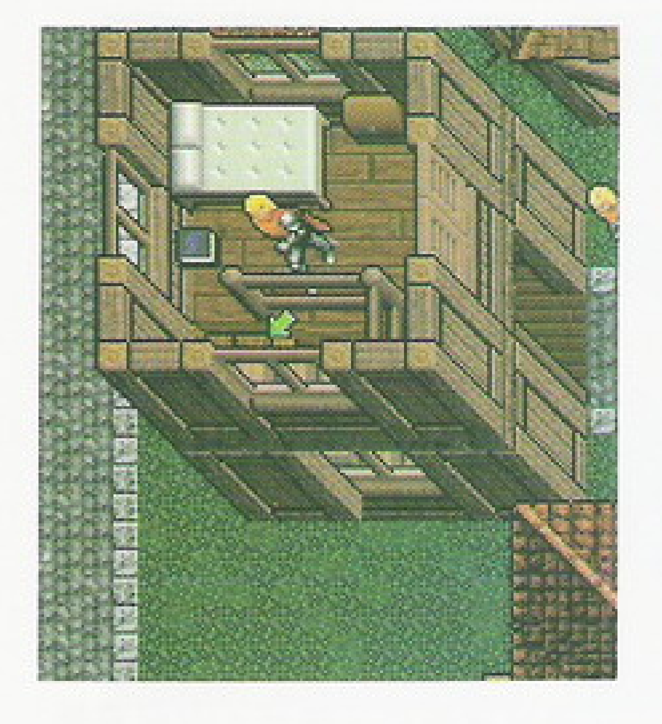
創世紀VII與往代創世紀系列以及其他 RPG 的最大相異處，也是 Origin 公司對創世紀VII最大的宣傳要點，就在於訊息的豐富程度以及人性的眞實性。在創世紀VII中， Origin 刻意強調被害者的死狀之悽慘、邪惡一方的種種惡行以及被迫害之人的無助，很成功的引起玩者的情緒化反應，因而强烈的期待解救受害的人民，堅持扮演正義的一方去毀滅邪惡



是眞正的兇手呢？慘絕人寰的謀殺案，誰

的勢力。如果玩者能深入了解遊戲的訊息，將會受到這種安排的强烈影響，因而深深的融入遊戲之中（至少筆者與 Lord Jean都已受到這種影響），但是也因爲如此，創世紀VII被列入輔導級之中。不過筆者個人認爲這是個很好的改變，因爲創世紀VII的故事已脫離了傳統 RPG 中「勇者」的愚蠢模式，它讓你自願自發的去與邪惡交戰，因爲每個人都會覺得那些該死的混蛋應該被毀滅——，爲了他們所做的一切！

人性的眞實面是創世紀VII的另一個創舉。如果你深入與每個人交談，你將會發現 Britannia 的人民不再是傳統 RPG 中的「乖乖牌」市民，也不再有絕對的善惡好壞之分，他們有著各自的出



身、經歷與生活，他們有各自的問題有待解決、有各自的理想與希望、有各自的感情世界，甚至內心深處的貪婪、憎恨與黑暗面。

他們有著自己的交際面與人際關係，有著家人、朋友與敵人，也有著各自的工作與社會地位。創世紀VII中的社會狀況是很複雜的，誣陷、執法不公、賄賂、貪污、販毒、壓榨勞力、課稅過高、互相仇恨的種種不正常情形都可以在遊戲中見到（無怪乎會被列爲輔導級），如何透過聖者的手來匡正這一切歪風，就是玩者你的一大使命了。當然了，在背後操縱這一切的「共濟會」（Fellowship）以及從另一個世界控制共濟會的守護者（Guardian）將會是你的主要敵人，毀掉守護者的野心與力量， Britannia 才能獲得拯救與新生，而這也正是你再次回到 Britannia 的意義所在。

結 語

對創世紀VII這個遊戲，筆者沒什麼好多說，就只有一句話：非玩不可！但是，你必需要有可稱之爲「高級」的硬體配備，對創世紀系列 RPG 的背景認識與了解，差强人意的英文程度（至少要有查字典的心），對遊戲的「龜爬」速度有耐心以及足夠的時間，否則，一大堆艱澀的對話、一大票不知所云的人名和廣大的 Britannia 大陸就夠你受的，更別談探索與解謎了。或許有人未必會贊同我的話但是，創世紀VII的確是自 RPG 出現以來最龐大、最驚人的角色扮演遊戲！筆者在這個遊戲中一點一滴的看到了Origin 爲使玩者能更投入遊戲而付出的努力與心血，你呢？

我想， Origin 沒有使任何人失望，而創世紀VII——黑月之門，也的確是一個值得你我用心去玩的遊戲！

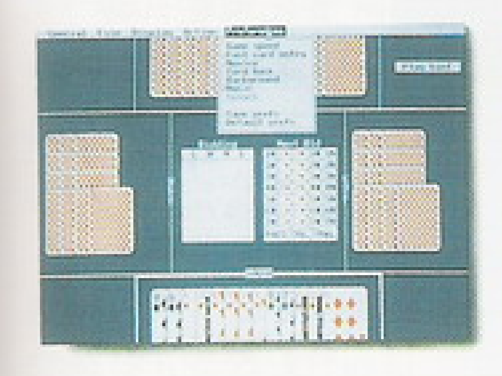


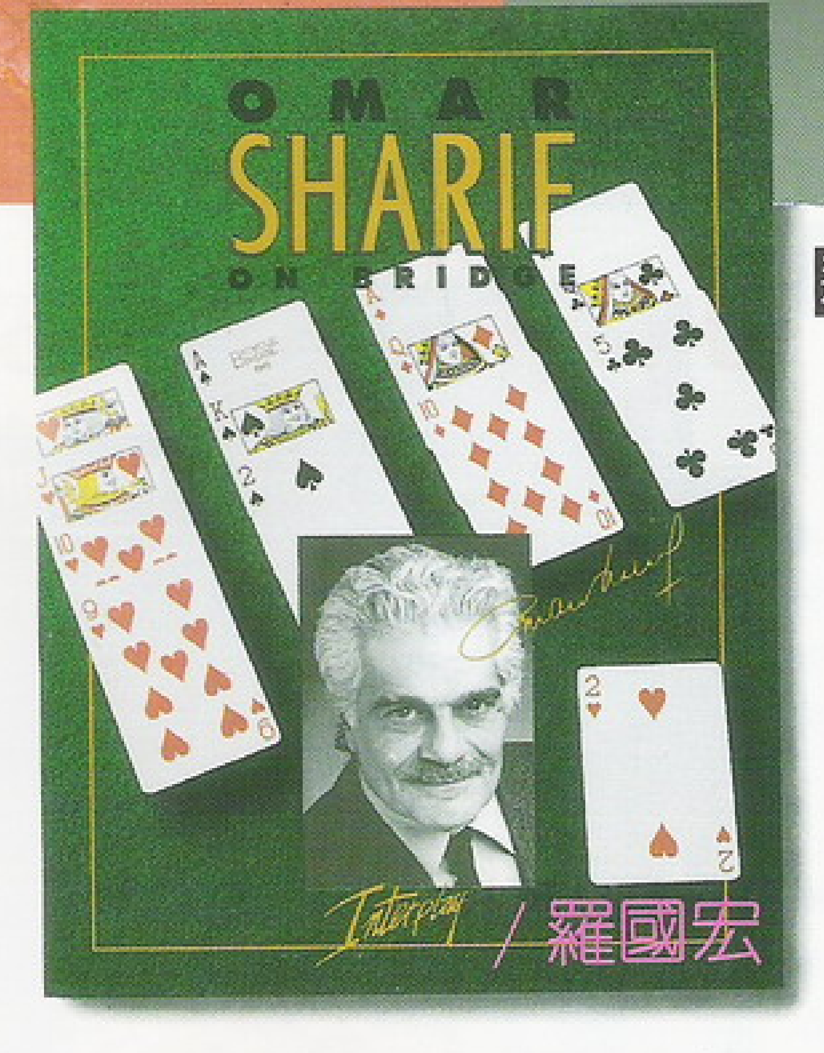


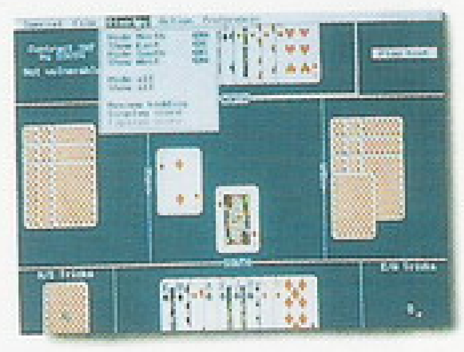


樸克牌中的極緻……

橋藝大師







/羅國宏

橋藝大師（OMAR Sharif On Bridge）是 Interplay 公司的最新力作。目前市面上很少有爲橋牌所設計的遊戲，不然就是功能極度貧乏。而這個遊戲正好彌補了這個缺憾，是所有橋牌遊戲中最好的。

在畫面的顯示上，如果是VGA／EGA，則支援到 640 × 350 16色的模式，雖然顏色不多，但整體看來仍相當精緻。它的界面設計相當地容易使用，最好是使用滑鼠，但若你熟悉了遊戲，用鍵盤操作反而更覺順手。

這個遊戲在過程中並沒有加入太多花俏的功能，即使你贏了，也頂多顯示分數而已，沒有「特別」的獎勵畫面。不過這也不是遊戲設計的重點。在遊戲的AI上，Interplay 倒是相當用心，與其說這是個遊戲，不如說它是橋牌的 CAI 軟體來得貼切。

如果你已經會玩橋牌了，那麼不需要說明書就可以馬上開始玩，所有的指令在menu上都可找到；而且電腦的對手牌技相當不錯（雖然有時甚至有作弊的嫌疑），從電腦也可學到一些技巧。而如果你是新手，還不太會玩，從menu上選擇初學者等級，電腦會給你相當多的提示。一步一步照著電腦的指示，並且會向你解釋爲什麼要這樣玩。在遊戲install之時，也有幾個教學用的牌局，可供Load出來學習用。

橋藝大師的另一個特色是語音的功能。遊戲它本身只支援聲霸卡，但在只有 PC sperker 或 Ad Lib 的系統上，透過PC的speaker也有數位化語音效果；不過它的語音效果從另一個角度看，卻也是這個遊戲的最大缺點。一方面是用英語發音，在我們這兒非英語系國家，效果就大打折扣了。另一方面是，它從 PC speaker發出來的語音效果實在很不理想。筆者在三台 386 機器上測試，分別是 26MHz 、 39MHz 、 65MHz ，聲音都很模糊。所以奉勸沒有聲霸卡的玩家，最好把聲音（Speech）關掉，不然長期聽噪音可眞會讓人發瘋。（P.S.：PC speaker 測試發現在較慢的 26MHz 機器上效果有稍好一些，也許在 386SX 或 286 上效果會更好吧？！）

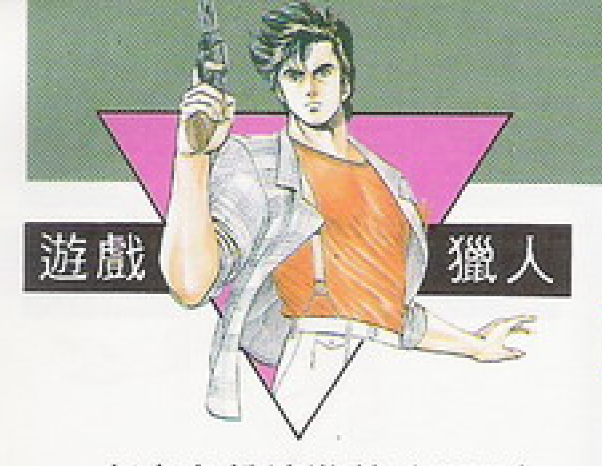
這遊戲中電腦叫牌並沒有根據正式的橋牌制度，不過它有一套從制度簡化下來的規則，提供給玩家參考。事實上玩家私下在玩時也可用那套規則。橋牌當然不是一成不變的，實際的情形會相差很多。像有經驗的玩家會從對手的叫牌及答叫知道對手的牌型，做適當的回應。可是這個程式畢竟不大，沒有考慮太多「意外狀況」，所以有時候電腦會思考「短路」而不按牌理叫牌。尤其當你的夥伴是電腦代爲操作，又幫你惹出「大麻煩」，準把你氣昏。而有時候電腦夥伴也會打一些莫名其妙的牌，也許這個遊戲的AI可以在加强些。

在每個橋局結束時，電腦會幫你算出分數。實際計分規則要看說明書較爲淸楚，在功能表上也有一項 explain 功能作簡單的解釋。

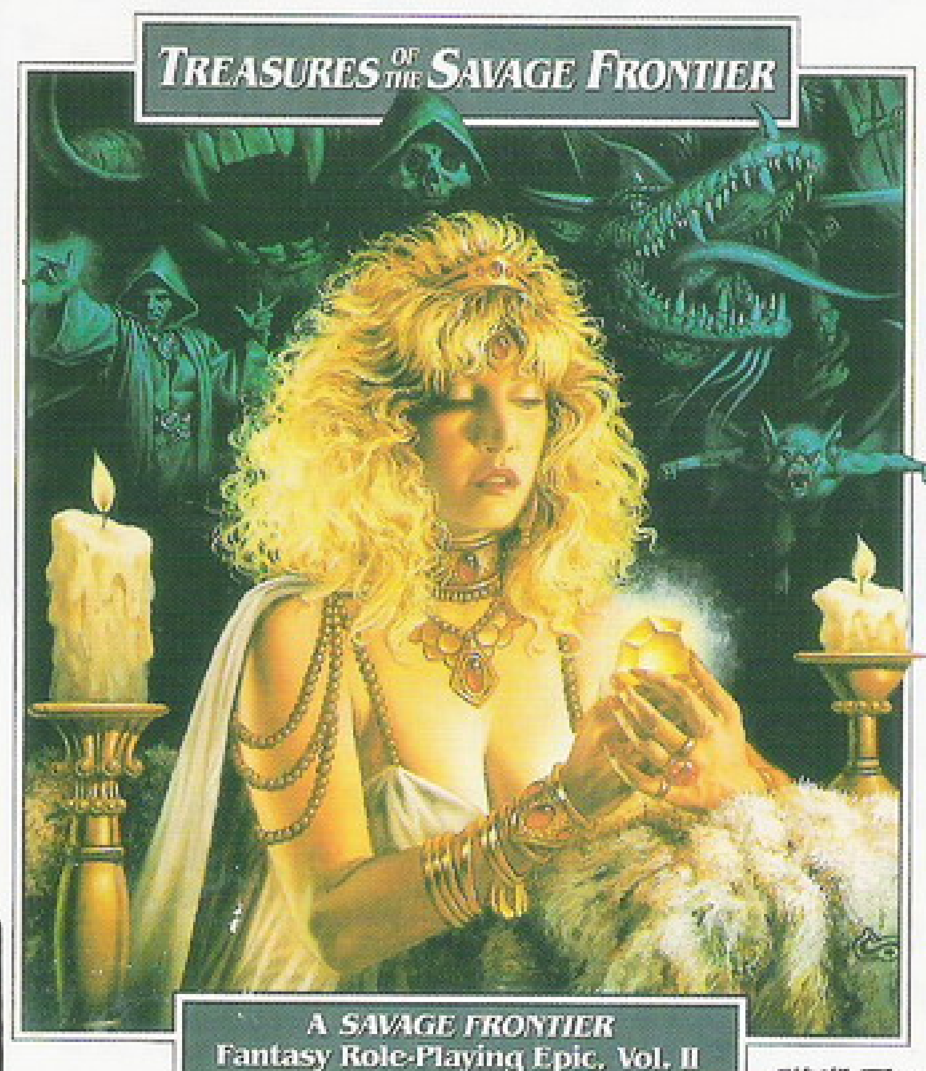
總之，這個遊戲是專爲橋藝入門及初學者所設計的，透過這樣的遊戲式教學，大概每個人都可進步到中等的橋手。但對於橋藝已經很厲害的玩家，這遊戲的趣味性就略顯不足了。

附註：

遊戲中有關叫牌的一些規則和打牌的技巧，主要都在原文說明書的P.20至P.22，這也應是這Game的最基本的設計及重點。



Advanced Dungeons & Dragons



／劉興澤

談起角色扮演遊戲（RPG），就不能不提起龍與地下城系列（AD&D）的SSI公司，而SSI在今年四月推出的蠻荒地域系列之一異域之門，在英雄們各方努力之下終於從在Yartar被偷走一切的落難隊伍，變成拯救Ascore的英雄，一起在山丘上過著輕鬆愉快的日子，可是好景不常，月之海沿岸又發生了許多事情，你突然從藍天白雲的午後，被轉送到四週都是冰冷牆壁的房間中，接著Amanitas出現告訴你到底發生了什麼事……故事就此展開。



異域寶藏是異域之門的續集，除了戰鬥系統仍維持SSI一貫的操作系統外，其他方面有許多的改進，對於畫面方面比起以往SSI的任一遊戲都好，也更加生動且富色彩性，對於許多重要畫面、重要訊息，都以特別的顏色顯現出來。而某些畫面的處理也有多樣化的表現方式，值得我們每個畫面仔細欣賞。而音效還是



維持一貫作風，只有開始的標題畫面才有音樂，其他都是PC喇叭的天下了，算是玩這類RPG遊戲以來，對SSI、AD&D唯一有微詞的地方，不過這點和畫面的改進而言，我想也只是小小的一個缺點，不會影響這個遊戲的可玩性和冒險性。



OK，說了許多先天上的改進和小小的缺點，再來談談這次的劇情。這次的故事當然是延續異域之門而來的，在你成了Ascore的英雄之後，和隊友們一同享受，溫暖的午後陽光，突然間所坐臥的草地，變成了冰冷的地板，藍天變成黑暗的天花板，而甜美的鳥鳴，變成了刺耳的護甲碰觸聲。

一個熟悉的聲音出現在耳旁，Amanitas告訴我們許多最近在蠻荒地域發生的事，「上次在Ascore被你打敗的Ehentarim，其餘黨又向月之海的東方集結，而其中有位仁兄Lord Geildarr，冒充Eheutrim將Llorkh的國王給謀殺了，而Llorkh是矮人們的國王，Gildarr知道除了佔領Llorkh之外沒有其他地方可去，





而矮人們正準備復國所以必定有一場大戰發生，所以呢！矮人們的領袖Milor要求我幫助他們，我想想也只有Ascore的英雄能勝任這個任務，所以便把你們傳送到Llorkh去幫助矮人們，當你完成在Llorkh的任務後，便趕緊到

Secomber來，我有其他重要的訊息要告訴你。」

隊伍一開始在Llorkh城中，Milzor會給你一張地圖之後，清除東西方的塔，使 Ehentarim 無法增援，再來打進Keep中，在地下一樓中會見到一幅兩個人爭到底誰才是眞的畫面，當然其中必定有詐，施法破掉魔法，然後打敗Geiarr，便算完成第一個任務了。趕緊租船到Secomber，見到Amanitas，他會告訴你到Leilon去保護n位從 Mirabaz 和 Nevermter來的大使到深水城（Waterdeap）。而到了Leilon，卻和一開始在Yartar一樣，在食物中被人下毒，結果便開始一段曲折的故事，先是逃出牢房之後到深水城，卻發現Amanitas的信，被人掉包，害你成爲整個月之海沿岸的叛徒，被人綑綁丟進海裏，幸虧遇到貴人相救才得以脫險，接著開始一段洗刷冤情的冒險之旅……。

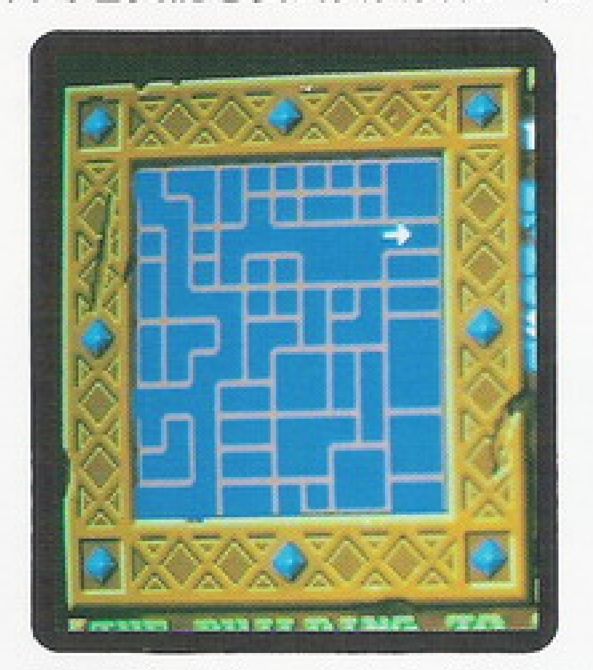


這個遊戲和前一集比起來，內容更豐富，在某些場合更需要你的聯想力，否則常常會卡死在某些地方不得動彈，如在Llorkh城中解決二個完全相同女孩的紛爭，所採取的方式，就得動點腦筋了。

而這個遊戲有另一個特別的地方是與以往的遊戲所不同的。



在遊戲中間，隊員會有較人性化的反應，表示作者對於遊戲本身的親和力有顯著的加強，如在Encamp時常常會發現某某隊員和其他隊員（NPC）談話，似乎和眞實的情況愈來愈接近；而在冒險的過程中，如果遇到某些情況，隊員會給玩家許多建議，甚至有時會對某件事，說出一番感觸和道理，讓我們在玩遊戲的時候更能溶入遊戲中，眞實去體會這個動作所造成的影響會是什麼，同時也更能感受到其眞實性。而



且在某些場合，若該完成的任務還未完成，卻要先行離開，隊友也會提醒你，什麼事還未完成，這也是遊戲作者對玩家的一項幫助，省下許多不必要的麻煩。

而在旅行日誌部份，以前玩AD&D系列常常會因許多不存在手札而誤導，而這次的遊戲，沒有用的日誌並不多，而且給的提示相當完整，是令人相當滿意的一

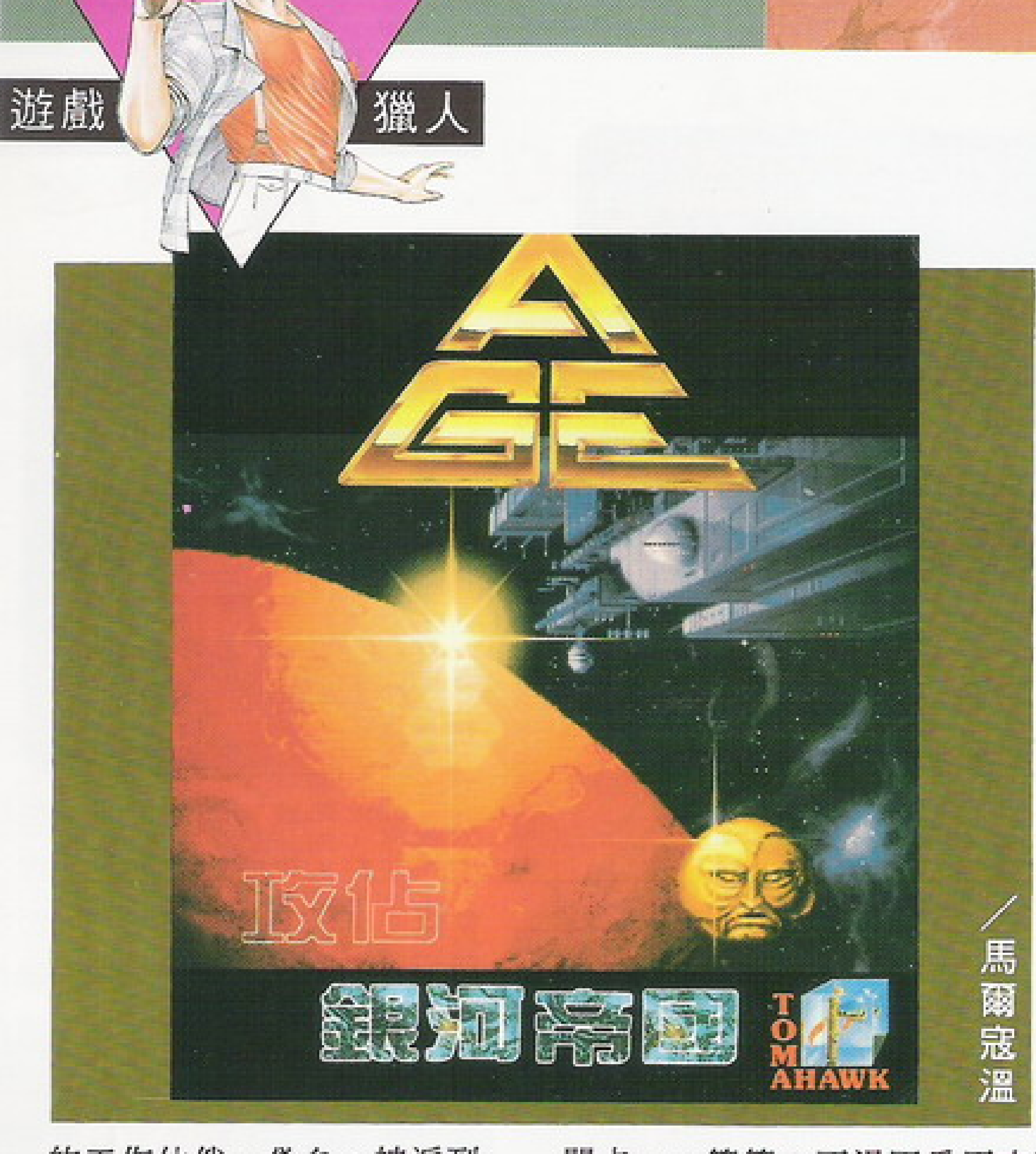


份。



雖然異域寶藏中仍有一些小小的缺點，相信熟悉之後，便不會覺得有任何不便的地方，而反觀不論在畫面、故事劇情和操作介面上都有相當大的進步；這個遊戲都值得大家一同來完成這次的冒險之旅，不論是老鳥或新手，這個遊戲都是相當值得玩的，尤其是曾經認爲 SSI 的遊戲，不足以和創世紀畫面相比的朋友，大可來看看這次異域寶藏表現出來的成績，相信你一定會被它人性化的對話和具親和力的操作方式所吸引的。





／馬爾寇溫

你的工作伙伴一黛兒，被派到凱撒星的首都薛得市進行調查工作，發現薛得市有眾多的陰謀正在醞釀中，身爲祕密警察的你，駕駛者一輛戰鬥小艇來到此城市調查這些陰謀。當你到達中心酒吧時，卻發現黛兒已失蹤……

這個由 TOMAHAWK 公司所出版的遊戲，其代表此公司的片頭畫面，可眞不是蓋的！非常之流暢的動畫，在 320 × 200 的解析度下，製作得很棒。同樣的，在遊戲裡的畫面，也毫不遜色。

在遊戲裡的各種建築物、人物、物品……等，都各有特色，雖是3D畫面，仍然表現得很有創意，不落俗套，就算是傳統的3D線條畫面，也製作得很用心。像筆者就非常欣賞過橋的畫面，那種凌空而過的感覺，讓人感覺非常舒暢。

整個遊戲的過程爲收集物品、與人交談獲取訊息、通過各種關卡……等等。不過因爲原文說明書說得不清不楚，也因爲遊戲裡的字形也不是很好辨認，以及遊戲裡也未有很清楚的指示遊戲的目的，如此雖然冒險的成分多了許多，但難度也因此提高很多，對於一些新手很可能會隨時卡住，像筆者一開始玩時，就被一些莫名其妙的物品及關卡給卡住了，還是去問立東的人才解決的。

感覺上整個遊戲的地圖蠻大的，一些景觀又很類似，方向感不好的走起來很容易迷路。物品又很多，可是說明書也未說明其用途，而且有些字在字典裡也查不到，看來只有自己多試試了。不過遊戲裡一些檢閱小艇、武器及地圖的畫面，筆者就很欣賞。像武器畫面只要按個鍵武器就會開始操作，小艇結構及地圖也都是一幅生動的畫面，不再以一張死板板的圖畫來代替，感覺上遊戲的作者就是很用心，就算是不太顯眼的地方一樣不敷衍。國內外的遊戲作者如能與這個遊戲的作者看齊的話，就算是遊戲不怎麼樣，不過看到這點至少會讓人覺得舒服點。

在操控方面，整個遊戲大部分都是以滑鼠控制，可能剛開始時會不大習慣，但熟悉後不但不會覺得礙手，反而會覺得蠻方便的。在戰鬥上，感覺上就有點像在玩烏茲衝鋒槍，只要抓到了訣竅，不管是何種敵人，解決掉他都只是時間上的問題而已。在遊戲裡有個場景是要飛起來打下在軌道上的氧氣罐，因爲飛行的速度蠻快的，而且飛起來後也不是很好控制，所以要打下來也不是一件容易的事。

在音樂及音效方面倒是蠻可惜的，支援了眾多的音效卡，可是在遊戲裡卻平平無奇，玩起來感覺上還眞沈悶。

如果作者能在說明書多下點功夫，能夠對各種物品、遊戲目的……能詳細說明的話，以這個遊戲的內容來看，相信這會是一個蠻不錯的模擬冒險遊戲。在此建議想玩的玩家，最好是等到立東對這個遊戲有進一步的說明後再嘗試，否則等你不曉得在玩些什麼東西後，就把它丟在一旁，那就太扼殺作者的苦心了。



火箭人

／徐國振

華德狄斯奈公司在與第三波簽約後，在台推出的第一套軟體——火箭人（Rockteer），可說是未演先轟動，在著名報紙上也能看到其廣告，去年11月份的電腦遊戲世界亦有精采的預告。

筆者懷著興奮、期待的心情鍵入rocket之後，剛開始的片頭畫面果然氣勢十足，與產品精美的包裝相互輝映。遊戲中的主角是位技術高超的飛行員，從三架各具特色的飛機挑選一架參與競賽，要連贏2場才有資格成爲火箭人。正式開始比賽時，背景畫面從灰色調轉變成256色面，給人耳目一新的感受，適時地提升飛行高度與巧妙地轉彎是致勝的關鍵，說來簡單，但要獲勝可要費一番手腳的（尤以第二場特別累人——20圈）。

接下來的故事情節是相當老掉牙的，納粹組織爲了奪取火箭人的技術，綁架了男主角克里夫的女友珍妮，於是主角背上火箭推進器，拔出快槍要制這幫惡棍……。這個場景是筆者相當痛恨的一關，玩了十幾次才過關，後來發現用鍵盤操縱比較精確，才脫離橫屍現場的噩運。

在成功地擊潰這些壞蛋之後，克里夫發現珍妮已經被擄走了，於是火箭人得穿越一波波納粹飛機、炸彈攻勢，到達齊柏林飛船，以解救女友。接下來的兩個場景是飛行戰鬥畫面，可視爲橫捲軸式的射擊遊戲（其實背景畫面只有一張），這兩關對於愛玩射擊遊戲的玩家應不成問題才是。

在主角”好容易”飛到目的地後，赫然發現珍妮就在飛船的尾端，不過你得用你的拳腳功夫解決幾隻納粹雜碎後，才能順利解救到心愛的女友　。

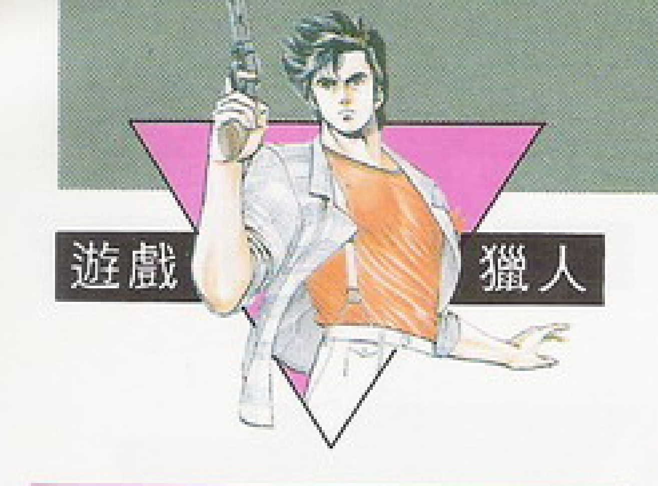
對於這個遊戲，筆者以爲在畫面處理與音樂，有相當不錯的技術，但以漫畫交代過場情節，而非動畫（如銀河飛將），就略嫌省工了些。感覺上花500元玩幾個頗單純的射擊遊戲，武器種類單一、捲動畫面沒有變化……，就我一個窮學生而言，當然是比較喜歡便宜又大碗的東西，好比中國之心情節豐富、對話幽默，還包含不錯的動作遊戲，當然價格蠻便宜的。大體而言，這是個適合小孩（遊戲中無血腥暴力）及懶得看英文玩者的動作遊戲，有興趣不妨自行體會一下當火箭人的樂趣。











永恒之燭 II

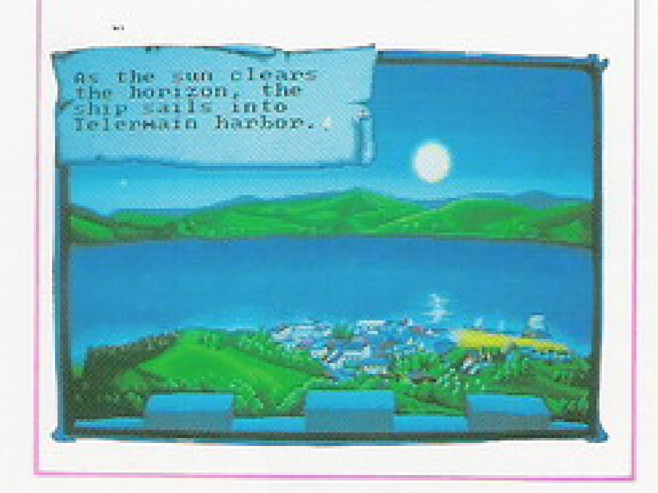
EBNARD 國王站在 OSHCRRUN 的 DRUVIA 的城牆上。越過海峽，黎明的晨光照亮了 GURTEY 市的黑暗大地。

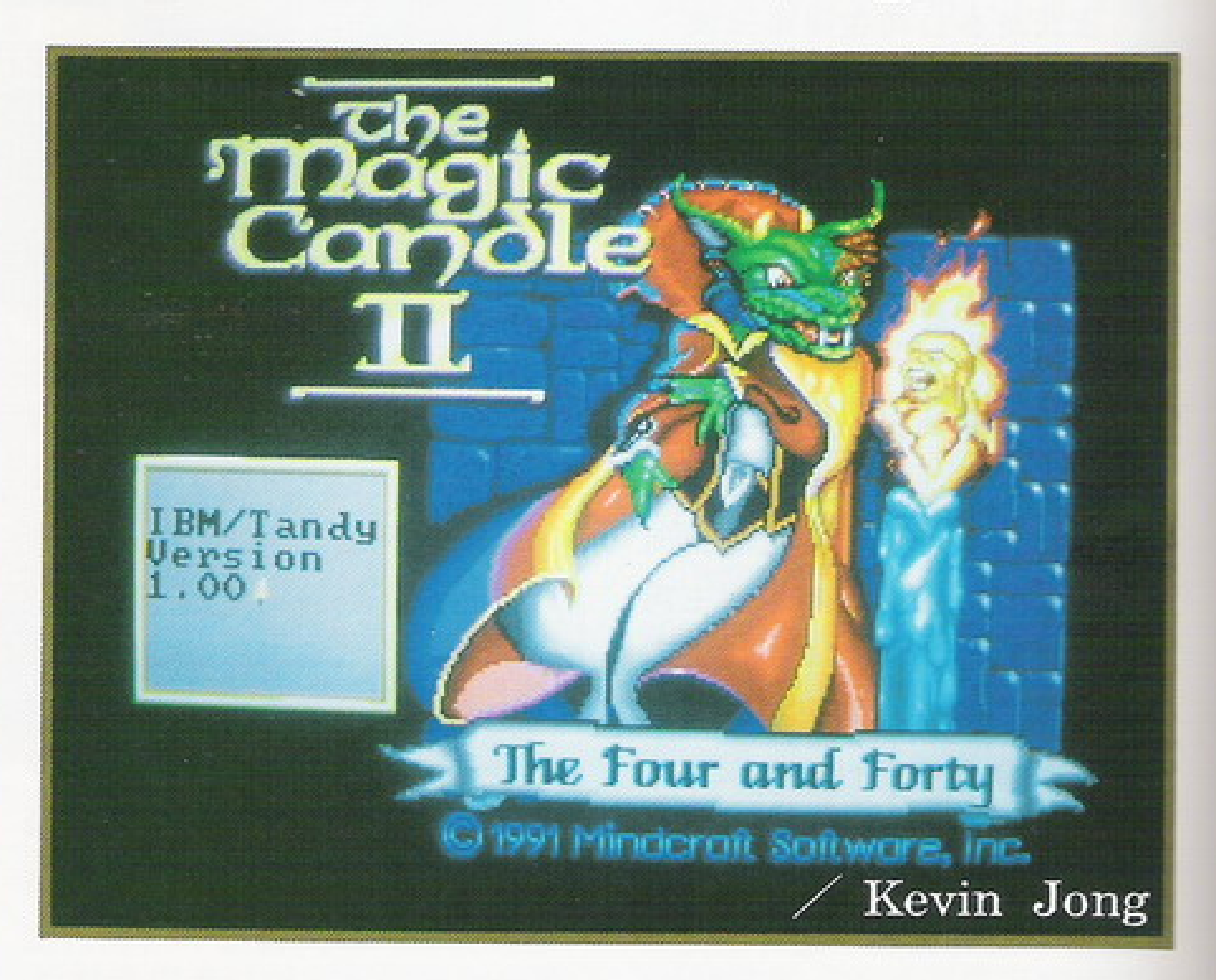
又是一個睡不著的夜晚。爲什麼我沒辦法休息。 REBNARD 國王這樣想著。



REBNARD 國王這時注意到了一艘船正緩緩的靠近 OSHCRUN 島然後下了錨。

太陽從地平線下升起，陽光將黑夜僅餘的一點黑暗掃盡。那艘船也在這時駛進了 TELERAMAIN 港的碼頭了……





／Kevin Jong

看了以上的描述，想必眼尖的老玩家們已經亮起了雙眼，沒錯，這個遊戲就是1989年美國角色扮演遊戲年度冠軍的——永恆之燭的延續故事——永恆之燭 II《 Magic Candle II·》。

試玩過以後，我只覺得憂喜參半，喜的是永恆之燭 II 仍然保持著前作的架構和故事，並加上了不少前代所沒有的功能和設定，而且其吸引人的地方如：故事性和高深的謎題，還有時而摻雜在對話裡的美式幽默等等都是玩家應該注意的細節。



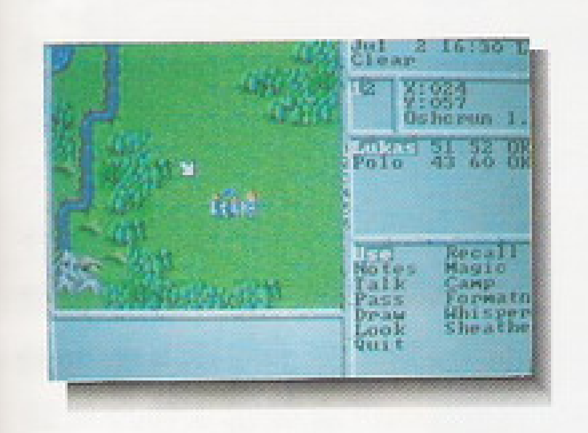
憂的是 MINDCRAFT 公司並沒有在應該加强的地加强：如音效、色彩、操作介面上都沒有特別的加强。不過永恆之燭 II 仍然在設計上增加了許多的功能：自動戰鬥、繪圖、記錄交談等功能，在法術上、武器上、物品上也都增加了不少有用的東西。相信如果玩過了一代的玩家，想必也會十分的歡迎永恆之燭 II 來到。

至於這次的故事是延續上一代的故事，而時間則推到了被摧毀的 Oshcrun 島重建之後，主要是因上次肅清了 Oshcrun 島的表面，其餘的物怪都躲到地底和其他的大陸去了；如今，餘下的黑暗勢力又要來到； Rebnard 國王將偉大的英雄——Luckas 也就是你啦！再度請到 Oshcrun 島來，希望你肅清 Oshcrun 島的地下怪物，然後遠征到其他的大陸去解開其他由永恆之燭 II 爲你設下的重重謎題。

而架構仍然是解謎和傳統戰鬥，而伙伴也增加了不少，除了一代的忠實戰友之外，也加入了不少新的伙伴，同樣的也增加了不少的怪物。如果你是個傳統的戰鬥迷的話，這個新的故事將會

讓你得到不少的樂趣。

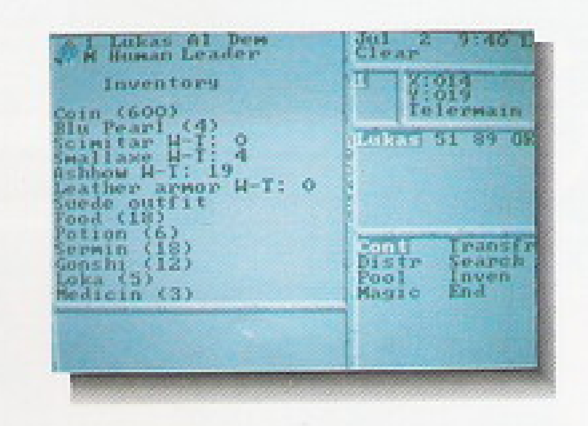
再來談談音效和圖形：其實也不用多說，因爲EGA＋VOC的圖形和音效根本不值得一提，只能在不能忍受「無聲」的狀態下享受一下勉强「看得懂、聽得懂」的圖形的音效了。



至於操作界面也是一樣的延用一代的介面，像是談話、看東西、魔法等等的使用法全部和一代差不多；另外加了一個地圖觀看和記錄對話的功能，其中記錄對話的功能是値得大書特書的地方，當你和任何一個人談過話之後呢，程式中會自動將你們的對話記錄在記憶體中，當你要離開遊戲的時侯要記得使用Note功能中的Save選項才能寫入程式中，不然所有的對話將會被淸除掉。

另外令人詬病的是二代和一代的操作都是使用方向鍵和數字鍵，另外再加上一些特殊功能鍵，使玩家在遊戲時會變成二隻手全都在鍵盤的右邊，顯得有些擁擠，相對的也就減緩了遊戲的行進速度。

而在隊員和主角的選擇上也有缺失：因爲程式中並不支援所謂的「修正」功能，主角的屬性也是相同的，並不是使用亂數的「擲骰子」來決定屬性，而主角的一些技巧及物品也是固定的，變成比較沒有彈性，這也是一代和二代所沒有改進的地方。

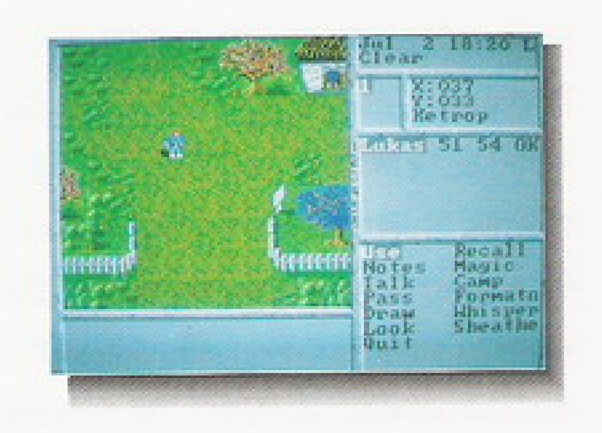


接下來是說給新加入RPG的玩家聽的：當你決定買下永恆之燭Ⅱ的時侯，就決定了你的苦難旅程，包括了數個大陸和數十個的地下城、小鎭、營區、小島、廟宇的遊戲世界，再加上多達數萬字的英文訊息及高深的謎題都可以讓剛接觸角色扮演的你不知所措；但是我要告訴你的是，其實在遊戲中和你談話的大都是一些喜歡說話的傢伙，雖然說了許多，但是重要的和關鍵的地方只有顯示紅色和「請參閱旅行手冊第××頁」的地方，小心英文文法中的反話和謎語，再加上小心的搜尋和嘗試，你將會發現永恆之燭Ⅱ的眞正的樂趣所在。

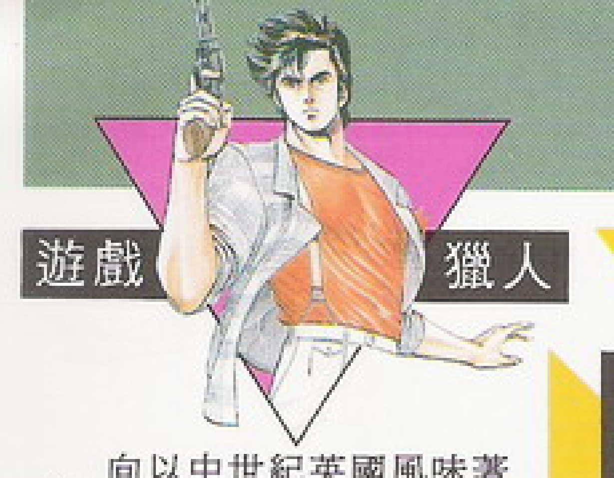
如果英文訊息對你來說並不是問題的話，你攻下二代的時間大約在40-50個小時之間，如果你是一邊翻字典一邊玩玩遊戲的玩家呢，大約是在80-90個小時之間。

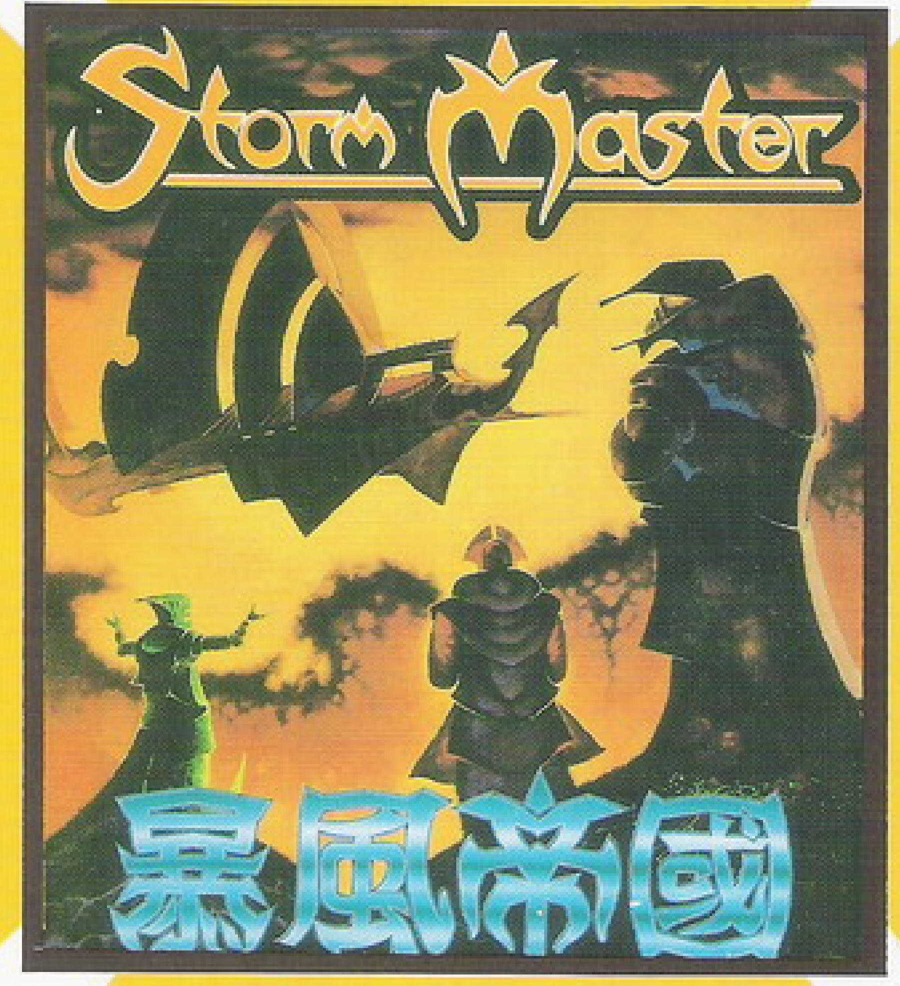
至於怪物呢？相信也是玩家注重的問題，答案是讓你們失望的，因爲二代的怪物並沒有什麼增加或是變新，甚至是造形也是和一代的一樣，因爲還是EGA的圖形，所以你會看到的可能只是「一堆顏色」和「一根木頭」一樣的傢伙站在那裡。我這麼說不知道又嚇退了多少想要玩這個遊戲的新玩家了，不過因爲永恆之燭的故事和結構性就是高人一等，所以在忍受了「悲慘」的圖形和「令人厭煩」的操作環境之後，玩家仍然可以感受到這個遊戲之中的故事引你進入一個純英文角色冒險的遊戲空間。

另外善用存檔的功能也是很重要的，因爲程式中並沒有提示你什麼不可以用、什麼事要怎麼做，或是不准讓你用什麼東西（讓我想到另一個恐怖絕倫的角色扮演遊戲的續集），所以當你做錯了什麼事的話，除非你有存檔的好習慣，不然你只能大罵三字經，然後哭喪著臉重玩或是將它永遠移出硬碟了。



最後要忠告永恆之燭Ⅱ的玩家的就是，當你在玩遊戲的時候，筆記是很重要的，你不能要求自己可以記住數千字的謎語的對話，加上善用Note選項的 Print的功能，隨時將記錄印在報表紙上。另外不管你的英文是好是壞，都不忘了帶一本厚重的大字典，因爲永恆之燭Ⅱ的英文並不是普通的對話，而是艱深生澀的謎題，準備一本英文字典對你的好處將是你所想像不到的，當然你也要去翻啦！不然備而不用有什麼意思呢？





／Lucifer

由向以中世紀英國風味著稱的 Silmarils 公司所製作，而立東軟體代理發行的暴風帝國（Storm master）於日前上市了。

初次看到這款遊戲的玩者可能會受到封面包裝和該公司上一款令人印象深刻的科幻動作遊戲Mutant 的影響，而誤認暴風帝國的背景也是設定在科技較先進的時代；很可惜，它不是的，暴風帝國的時代是設定在接近地球的中世紀時期；只是某些科技異常的發達而已。

話說在遙遠的亞加（Urgaa）星球上有一組由互相敵對的政府所統治的雙子島，伊歐利亞（Eolia ）和薩卡尼亞（Sharkaa-nia ）兩島中央的海洋被海底怪物——古薩（Goorza）所佔據，也因此兩國之間的戰鬥都是由風力推動的飛行船來進行，兩國之間經過了數百年永無休止的戰爭，就在此時伊歐利亞的元首被薩加尼亞的刺客給暗殺了。玩者必須領導一個七人執政團來設法穩定伊歐利亞的政局，進而征服薩加尼亞。



該遊戲的畫面支援 VGA ，同時有支援音效卡，但音效卡部份以音效爲主，沒有音樂，而且必須把音量開的相當大才行，筆者在開頭畫面時就因爲音量調太小而差點誤認這是一個安靜的遊戲。

另外本遊戲在拷入硬碟後要進行 Save Game的時候，程式會以 Disk is full來拒絕save的動作，但說明書中並未提及，不知是筆者機型特異？還是說明書疏漏？

在遊戲一開始的時候，玩者可以決定遊戲的時代，這可以讓玩者決定當時的情況是對誰較不利，而另一個選項則可以決定遊戲的難易度，最後一個選項則可以開閉3D立體作戰——這是遊戲中相當有趣的一部份，稍後再談。

七人執政團中的成員有：

諮詢大臣：負責提供整個國家的各種情況。

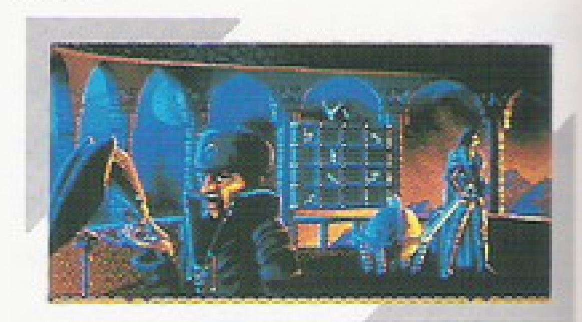
主教：提供魔法上的援助，在建築好的神殿內可以進行宗教儀式，進而獲得召喚不同種類的風所需的力量，而宗教儀式是以人物的動作來進行的，而據筆者的試驗，如果能照著祈禱的程序來進行的話，所得到的魔法力應該會較高。

產業大臣：可以安排國內的農業進行的方式，小麥、綿羊畜牧、養蜂等產業都會因區域不同而生產效率不一；生產飛船組件的工廠也因其位置不同，所生產的零件也會不同。

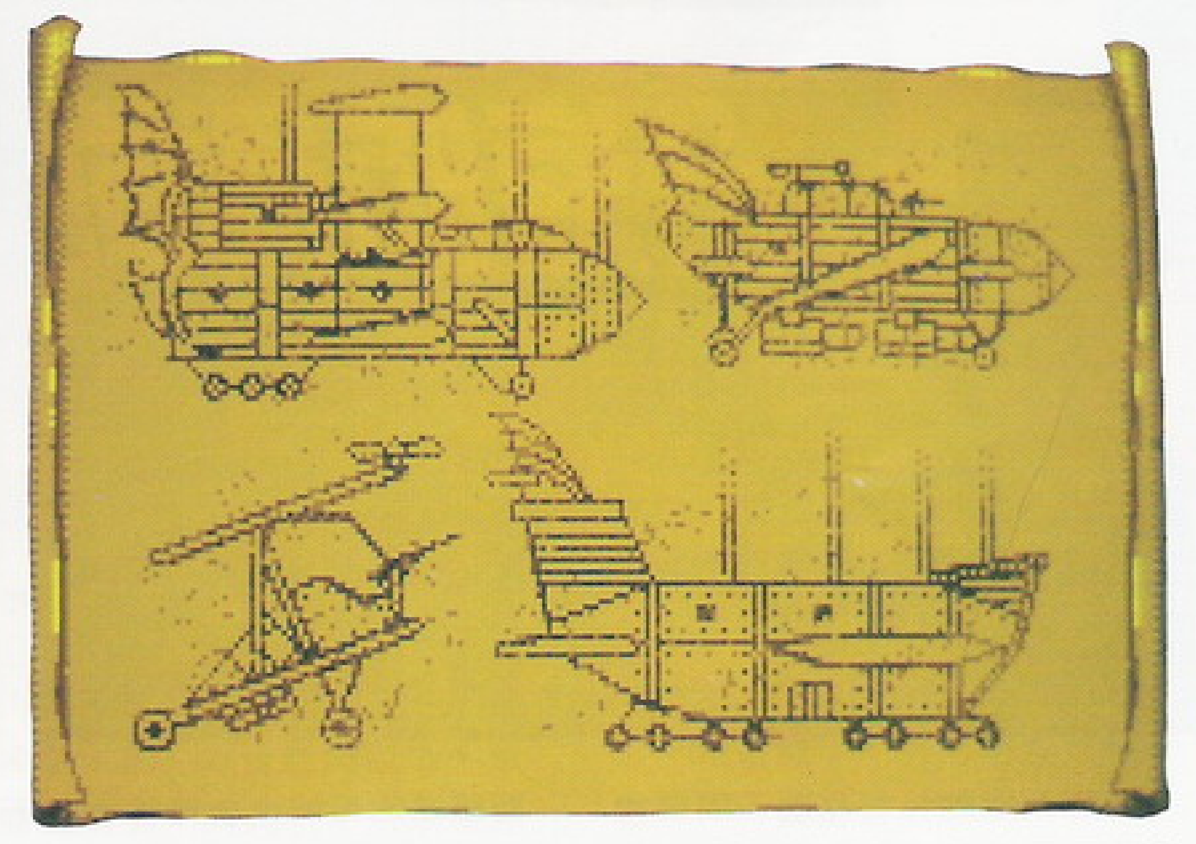
財政大臣：可以讓你在物品交換所進行買入賣出的動作，但當經濟情況不好時，它也可能暫時關閉。另外，還可以與其它國王簽定商業契約把手上的貨品全部出售或以物易物換取自己需要的物品，同時也可在此調整我方七大城市稅率。

娛樂大臣：負責處理七大城市娛樂設施的支出，投資在這裏可以提高人民的滿意度，而在稅收上則能加倍的回收。

情報大臣：可以利用鷹或信鴿來觀察敵方和己方的情勢，也可以僱用殺手來暗殺敵方的大臣，不過殺手不甚可靠，只能偶一爲之。

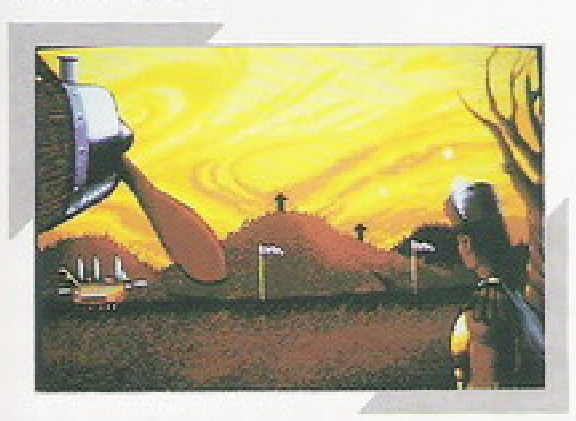


科學大臣：則可以分配各大城市學術單位的經費，這也可以提高人民的滿意度。而設計飛船則是相當有趣的一部份，玩者可





以在四種船隻的設計圖上進行更動，添加引擎、增加螺旋槳、設置風帆等；同時也可以增減船上士兵等兵種的人數，一切妥當後可以試飛了，如果設計不當飛船會在起飛後落地爆炸，甚或在原地爆炸，在剛開始時或許很有趣，但過不了幾次，玩者就會不勝其煩，因為設計不當的地方遊戲不會做任何提醒；可能是人數過多，也可能是零件裝置錯誤，玩者完全無法得知失敗的原因，而必須做很多盲目的調整有到試飛成功才行。



國防大臣：則負責興建航空站——飛船停泊的基地，高射炮陣地——防護城市削弱入侵兵力的最佳選擇，徵募軍隊，僱用艦隊中所需的人才以及出征。這裏採用一種相當特殊的方法，出征前玩者必須先決定該次出擊所需的經費，艦隊愈大；日數愈多自然也愈貴；一旦出擊之後玩者可以轟炸敵方領地以減少資源的生產，或在敵方的大城上選擇掠奪來獲得戰利品，這種行為同時也會摧毀該城市（也就是遊戲的終極目標）。

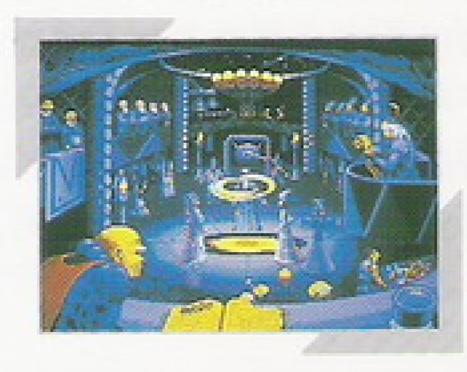


在敵人的領土上當然不會沒有抵抗，在艦隊經過地面的高射炮陣地時會受到猛烈的攻擊，造成船隻的折損；注意！遊戲在艦隊進行時是採用極不方便的滑鼠選擇八方向鍵方式，而不是一般的Click-On，因此意外的經過高射炮陣地幾乎是無法避免的。

當然，敵人自然也會派出艦隊來阻止你，如果你不幸遇上，3D作戰又碰巧沒關閉的話，你就進入了這個戰略遊戲的動作部份。在這個部份不論你艦隊的種類如何，你都會擁有左右兩門十字弩及中央一座投石器，敵艦會由遠而近逐漸靠近，你可以調整投石器的角度，進而控制射程的遠近來設法擊中敵艦，不過因為敵艦的距離一直在變動，所以投石器是一種很難使用的武器。筆者熱情推薦的是另一種武器十字弩，十字弩不但射速快同時射程遠，在彈道上的敵人很容易就被擊中；同時還可以形成密集火網，摧毀敵艦。作戰時還會有一些不斷出現的「降落傘炸彈」，撞擊後會造成艦隊的損失，玩者也可在開始時關閉3D作戰而直接以艦隊的實力來決定戰果，這可以省下不少時間。

遊戲中七人執政團的方式雖然很合理，但造成了玩者的不便，因為在選擇某一位大臣之後所採取的行動都會消耗時間，也就等於其它的大臣在這一段時間都無事可做，造成七人執政團成了一個傀儡政權。筆者在這一部份仍然是偏好回合制，也許這是筆者的偏見吧！

暴風帝國整體看來可以算是小品戰略遊戲的水準以上之作，只是它被一樣跟遊戲製作相當密切，但不是絕對需要的東西所拖累了——保護。遊戲中是採程式隨時插入詢問密碼的保護方式，這本來沒有什麼，不值得大驚小怪，但是，筆者不知道這是S-limarils公司的錯誤？還是立東軟體的疏忽？所詢問的密碼中〝竟然〞有中文說明書中所沒有的問題，也就是花錢正大光明購買軟體的玩者有可能受到跳回 DOS 的待遇，購買正版軟體的玩者無法得到他應有的權益，這種事情實在不可以等閒視之！





隨著國防白皮書的公布，從前所謂軍事機密與禁忌話題都在國人的面前公開了。對於敵我雙方軍力的衡量、我國軍現在及未來發展的方向，大家也都能有所了解。面對共軍在數量上的絕對優勢，我們不禁關心，是否國軍能保衛得了台海安全？能否抵得住共軍的猛烈進攻？實際情形我們不知道，也不願意發生。資策公司這次發行的戰棋類遊戲——台海防衛戰，首度將此一敏感話題搬入電腦遊戲世界裡，模擬台海衝突發生；而你扮演國軍總司令，對抗紅軍的進攻。

這個遊戲的題材十分新穎，玩家這次不再帶領外國部隊，在歷史的戰役中翻案。而是確確實實帶領國軍迎擊敵人，保衛自己熟悉的家園。遊戲時間設定是在1997香港收回後，由於大陸內部發生了一連串動盪，爲轉移群衆注意焦點，悍然對台發動攻擊！在紅軍方面是由東南沿海四省兵力所集結，我軍則是台、澎、金、馬的部隊。就實際情形來說，中共用兵時，考慮邊防、國際情勢、內部安定等因素，是無法全部動員的，另一方面爲降低遊戲困難度，限定共軍只有四省的兵力，我方則暫無外援。

進入遊戲，首先映入眼簾的是一架 IDF 戰機照片，配合低沈雄壯的音樂（如果有音效卡的話），在動態的標題中隱約可見，很能給人大戰一觸即發、風聲鶴唳的感覺。遊戲本身支援音效卡，樂曲也十分動聽，在遊戲進行過程中不至於太單調；而事件發生時（兩軍開火、特殊情形要引起玩家注意……等）的音效則由 PC Speaker 發出，稍嫌單調嘈雜；因爲其指令安排的關係，玩家一開始不熟悉遊戲環境，當會落得「按這個鍵也不是、那個鍵也不是」的地步，按一下鍵盤就叫一聲，吵得讓人亂心煩，建議新玩家不妨在一開始 Try 時，先把音效關掉，免得破壞了遊戲心情。



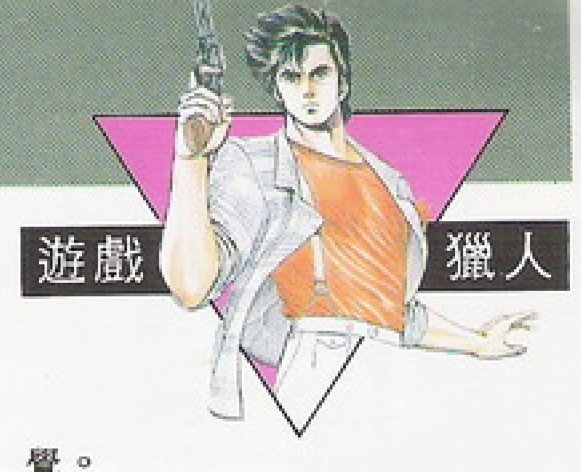
第一部，以本國戰史，撰寫的PC軟體

遊戲在開始時，有四種狀況讓玩家選擇（每個狀況並沒有其特殊的名稱），所不同的是，我軍開始的裝備有可擴充的彈性，而敵軍的可能進攻路線也有所不同，玩家初玩遊戲若不明瞭遊戲環境，建議不妨先選擇裝備較完全的狀況一，有較多的軍隊來對抗來犯敵軍；等到熟悉了以後，玩家就可以選擇較具擴充性的狀況，發揮你在軍事方面的長才；就實際情形調整軍隊編制，玩家更能享受遊戲的挑戰與樂趣。

美國軍售MI坦克給我中華民國陸軍



既然這是一個戰略性戰棋遊戲，因此戰爭就是這個遊戲的靈魂。筆者是 RPG 迷，很少接觸戰略性遊戲，這是我感覺最特別的一個，加入了比其他遊戲更多的眞實性。它就像是 SSI 的AD&D現代版；每一個作戰團體，可以是由各種軍種單位所構成，就像是 RPG 中各種不同的人種和職業。而各種軍種的屬性也頗能反應現實情形：部隊的移動力取決於火藥性能，也和各軍種的武器性能有關，不至於離譜到坦克打步兵和打飛機是效果一樣。防禦力則



是指部隊的盔甲——鋼材的性能。除此之外，你也必須注意部隊的士氣。雖然遊戲沒有設計「軍心大振、一鼓作氣」的場景，你卻得小心「軍心渙散、兵敗如山倒」。不管是一支裝備多精良的部隊，士氣不振一樣不能發揮戰力。

在遊戲中，士氣低落的隊伍雖不至於倒戈相向，轉而投入敵方陣營，卻一樣會臨陣脫逃，自動從戰場上「消失」。所以當你讓你的部隊連連征戰，將士疲憊之際，給它一點適時的「鼓勵」，獎賞部隊或者讓部隊休息，也和擴編部隊一樣地重要。其實士氣低落也不是沒有前兆的，我方的指揮系統（電腦）會隨時向上級（玩家）呈報。如果閣下還是不在意的話，下次在戰場上看到部隊自動「消失」的話，不要懷疑是紅軍科技大突破，發明了致命武器，而是您的愛兵、愛將們跑掉啦！

作戰可分爲戰略和戰術。戰略是指影響整個戰局的戰力分配和部署，戰術是軍隊在作戰時採取的策略。在這個遊戲中，我方在「量」上吃了大虧，在「質」上也佔不了便宜，因此戰略、戰術的運用格外重要。在遊戲開始時，我方的部隊裝備並不精良、保養很差（這應該和事實不符，旨在調整遊戲難度），而共軍通常在第一回合就開始動員向台海進攻。面對此一情形在大戰的初期，玩家的作戰目標應訂在擋住共軍的第一波攻勢。首當其衝的金馬前線通常無法保全，而在一波波共軍的攻擊後淪陷。這時也不要想嘗試馳援，還是鞏固後方要緊，採取防守戰。

遊戲的人工智慧相當的高，戰略運用十分合理、巧妙。就像共軍所言，一旦大戰開始，先以20天解決我空軍，再以20天解決海軍，掌握制空、制海權後，以40天消滅我陸軍。台海防衛戰中也是一樣，共軍會以優勢的海、空軍向台灣本島進攻。儘量不要與其正面交鋒，設法以「上駟對下駟」，以空軍對付海、陸軍。

在遊戲中，對方的空軍很難纏（一方面是遊戲設定不合理，一方面對方的 SU-27 戰機也確實很强），最好交由我防空部隊應付，再設法切斷其補給線；像轟炸機等地面部隊頭號殺手，務必在它接近前攔下。電腦也很聰明，它不會傻傻的硬從台海西部登陸，有時會迂迴從東部登岸。

城市的經濟是戰爭的資本，因此遊戲中也考慮這一實際情形，有道是：「可以用槍桿打天下，卻無法用槍桿治天下。」對城市經濟的維持、民心向背，到了大戰後期是決定勝負的關鍵。即使當外交突破，外國售予我新型武器，也要有相當的城市經濟基礎才能建軍。因此，即使沒有反攻大陸的打算，也要固守我方的重要城市，且城市建設也和武器改良同等重要。

遊戲本身是以VGA 320×200×256色方式顯示，當有重大事件發生，會插播以黑白照片作成的新聞快報，構想不錯。若能作成簡單動畫或做成報紙的樣子（如**鐵路大亨**）則更有震撼力，效果更好。整體畫面給人的感覺並不是很好，除了片頭之外，其餘都沒有達到256色的水準，這倒有點像任天堂的三國演義畫面。比起片頭給人有虎頭蛇尾的感覺。

若說台海防衛戰最大的缺點，應是操作介面設計不良。它並沒有支援滑鼠，所有的指令都是用鍵盤透過選單選擇，非常地不方便！而且選單的排列有點紊亂，玩家常常在一陣「選擇、離開、放棄指令」隨著選單換來換去，就忘了自己在幹什麼。下錯指令還不能以Esc跳開，非得要「嗶」地一聲，「告訴你一個錯誤訊息」並暫停一秒鐘！在移動軍隊時也是一樣，明明是八個方向，用八個方向鍵就好了，卻要用左右鍵選方向，再用空白鍵移動；要是腦筋沒有轉過來，還眞的很不能適應，同樣的情形還屢見不鮮。另外，玩家要自己一個一個去找出待命中的部隊，有時候筆者偷懶，忘了對一個飛行中隊補給油料，結果就造成墜機慘劇。

比較爲人詬病的，就是密碼保護方式。台海防衛戰是採用圖像（ICON）比對方式，玩家要在螢幕上找出和密碼表一樣的圖像，並重覆四次。問題是在VGA 320×200之下，圖形很多又看不清楚，看了就眼花。不過還好在新版上已改正過來了，使用舊版的玩家可寄回更換新版。

總之，這個遊戲十分擬眞，考慮的因素很周全，對玩家是很好的嘗試。若能在遊戲中加入天候、地形地物的因素應該會更精彩！當然，這個遊戲是同一體裁的先驅，在將來再版或其他公司也推出同樣的遊戲時，許多點子一定會被保留下來，再加入其他優點，這也是我們期待的！



/十一少

當初接觸這套遊戲時，就被片頭畫面所吸引，以爲戰鬥畫面也像片頭的照像效果，立刻不顧一切地投入遊戲的世界裡（雖然明天要抽考）。在安裝完畢後，立刻載入 MOUSE ，靜候夢中追尋已久遊戲展現在眼前（管他化學抽考）。

經過一陣磁碟運轉後，終於看到了〞害死人〞的片頭。爲什麼呢？請聽筆者慢慢訴苦。

一、密碼：以深藍底爲黑色爲字。（天啊！考我可憐的大近視眼，又不知要加深多少度？）如果做保護，請欺侮那些不花錢的人，我們這些尊重智慧財產權的無辜小民何須受此磨難？

二、音效：只有PC SPEAKER（令我的 SOUND BLASTER 英雄無用武之地）。

三、戰鬥畫面：顯示太快，（我只恨小時候沒學速讀），幾條白線一閃戰爭就結束了。

四、AI：幾乎沒有AI（本人的感覺），只是針對可以剋制的對手加以猛烈的火砲死 K （我的乖乖）。

但是它也有可取之處，例如：

一、難度：對筆者而言自然不是：天方夜譚（有些臭屁），對有些基礎的人也不是難事，但對新手而言，常有丈二金剛摸不著腦袋的感覺。

二、過程：省去許多麻煩的內政、外交的過程，只要專心的窮兵黷武便可，佔的城愈多，錢也愈多，國力也愈强，武器和軍隊也愈精良。

三、模擬效果：圓夢效果極好，可使每個人完成將軍夢，從麥克阿瑟、艾森豪、希特勒……等等。

四、戰術應用：可以按部就班逐次佔領，削弱對方實力，直到佔領對方國都；也可以異軍突起，直指虎穴，完成功業。甚至可一面牽制對方兵力，一面悄悄潛入龍潭，直搗黃龍，更可交錯運用……種種情形，有待玩家自己發覺、運用。

基本上戰爭是遊戲的重心，玩家必須對中國古式的圍棋、象棋有相當程度的瞭解，明白其佈勢、造勢、打劫、做眼、成活（！抱歉扯太遠了），更要明白相生、相輔、相成、相剋千古不滅的定律。兵家之爭，戰術運用是決定成敗的關鍵，所以要知道L-AND FORCE 與 AIR FORCE 之間的優缺點，筆者不可多說，說多了玩家便失去了興趣，只要多做嘗試，一定可以抓住方法，立刻欣賞到過關的戰情分析表。（挺納悶的！）

戰略遊戲，起源於一般紙上戰棋



像不像三國外傳的天雷之計



這套GAME總括來說，還可以玩一玩，做消遣是很好的選擇，但做爲新手的第一套遊戲，一定很容易迷糊。還有 MOUSE 的操作不是相當的靈活，希望玩家還是用 KEYBOARD 吧！不要以爲MOUS-E 比KEYBOARD好用。（天啊！我的化學抽考！）



本公司代理美國Lucas Arts Entertainment公司產品「Secret Weapon of the Luftwaffe」（譯名：納粹飛行秘史），在台製造與銷售之業務。

日前因內部作業人員疏失，誤用「卐」符號，為避免引發不必要之聯想，特此聲明———該遊戲完全為紀念二次大戰期間，美、德二國間的空戰歷史而作，並未鼓吹及表現任何政治型態，亦與Lucas Arts Entertainment及本公司之政治立場無關，務請消費者明察。

特此聲明

聲明公司
智冠科技有限公司
授權公司
Lucas Arts Entertainment


閒閒傷腦筋
繞・著・方・塊・跑
本紙上遊戲係利用立體方塊之剖圖製作，歡迎自認立體空間感特強，不怕暈頭轉向的玩家前來挑戰。除非您有收集完整雜誌的嗜好，又自認只要在平面上就能找出答案，否則，建議您將實線部分剪下，貼於較厚之紙板上，沿虛線部分摺疊，並利用貼膠面粘成立體方塊，尋找路線。
遊戲規則
◎請從起點（♠，1）依立體方塊上相鄰之位置關係，照下列行進順序循環（行進順序不能倒置）找出到達終點（♣，54）之最短路線（路線請勿重覆）。
行進順序
→起點
←終點
貼膠面
◎請將答案（路線行進順序）依其右上角編號，塡於明信片上，並貼上左下角之截角印花，寄回軟體世界雜誌社　高雄郵政28－34號信箱　參加抽獎。獎額有限，敬請把握機會。
閒閒傷腦筋
印花
請沿此線剪下

電腦金嗓獎

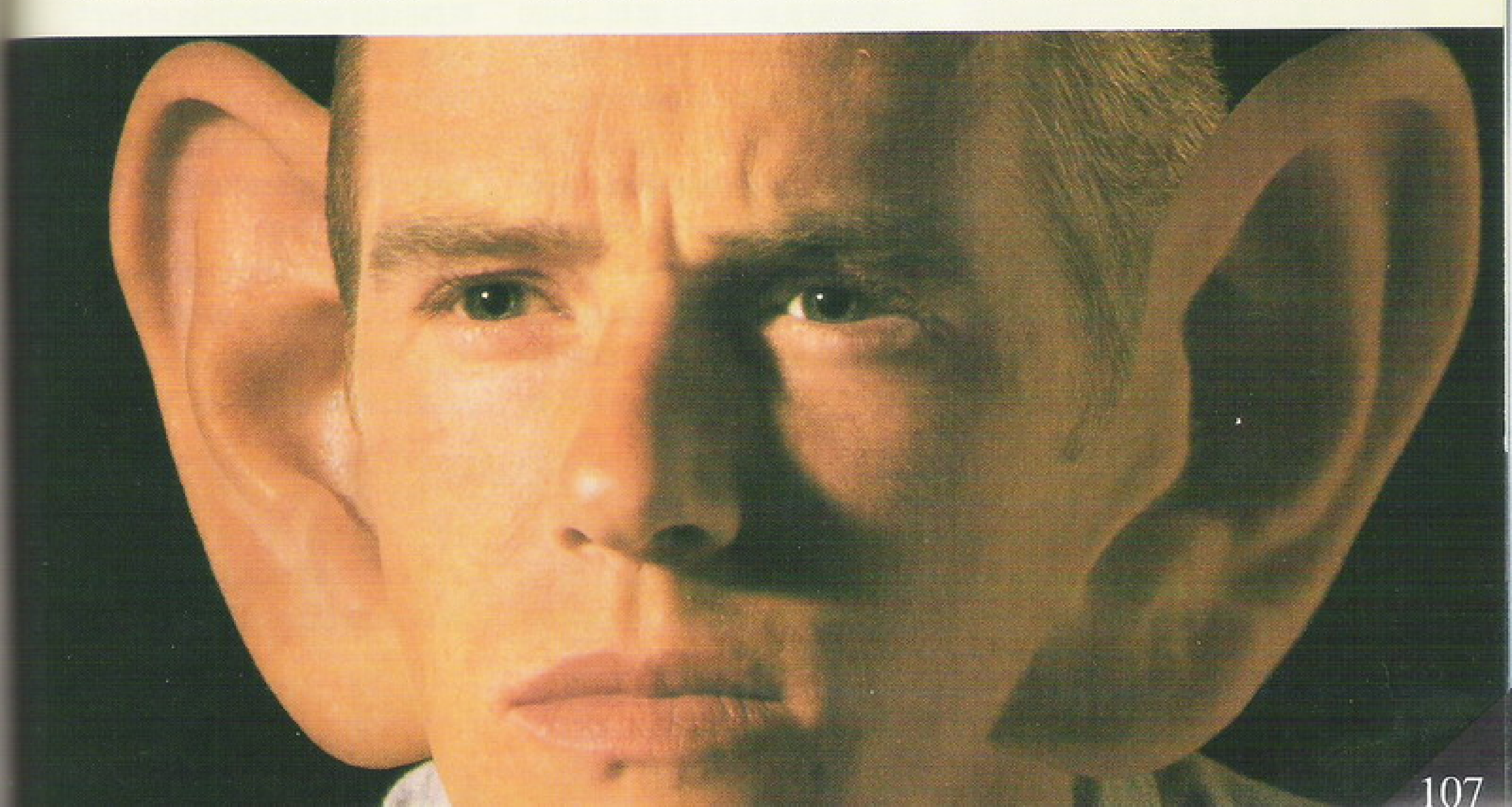
在聲光效果不斷擴張的今天，不重視音效的電腦軟體將無法在商場上生存，得到消費者的青睞。在多媒體革命如野火般蔓延下，使用者的耳朵也愈來愈挑剔了。在各位恣意享受驚人的效果時，是否也曾想想，那些硬體工程師和程式設計師是如何在從無到有的艱辛路程中，胼手胝足的創造出現在大家眼見的事物？這次我們就談談電腦音效史和音效卡吧！

今天我們把重點擺在IBM PC的東西上，至於 Mac 、Next及一些日本電腦（如： Amiga 、PC-9801 、 68000 …）因爲國人接觸的比較少，筆者手上的資料也不太夠，所以我將以蜻蜓點水的方式，一筆帶過。

電腦音效的啓蒙及受人重視應該是在 Apple II的時代，那時在 Apple 上有一隻「小小」的喇叭，當初的設計者原本只是想拿來發出一些「嗶」、「叭」之類的聲音來警告及提醒使用者，一些十分「天才」的程式設計師不知那來的靈感，就利用那個不起眼的 Speaker 奏出旋律，在早期 Apple 的Game上，也常拿它來發出一些特殊的聲音，如爆炸聲、引擎聲……等。和現在的PC比起來， Apple 上的 Speaker 僅是利用一個振盪迴路來發出聲音，而不像現在是用一顆IC來控制，所以製造音效的程式比起現在複雜不知道多少倍，相對的，它所能製造出來的效果卻比PC好得多，因爲程式設計師能對 Speaker 下達最直接的命令。像筆者曾在Apple上聽過有伴奏的音樂，甚至還有人曾拿它來放語音呢。（非常清楚哦！）

大約在80年代初期（確切的年代我找不到了），有一家公司在 Apple 上推出一塊音效卡，這是第一片爲改善個人電腦音效的介面卡，和現在常見的 ADLIB 比較，這張音效卡顯得十分簡陋，它只有三個聲道和三種波形變化，若要用它來演奏音樂，還眞得費一番手腳，山不轉路轉，程式設計師運用一些技巧做出許多十分不錯的效果。令筆者記憶最深刻的一次，就是創世紀Ⅴ。筆者有生以來第一次享受背景音樂，和近乎眞實的音效（年幼的心靈第一次受到如此大的震憾），它驚人的感覺爲 Apple 時代劃下最美麗的一道彩虹。

之後， Apple 逐漸沒落，IBM PC迅速崛起。IBM 當初在爲它定位時，是設定爲「個人用商務機器」，所以原始設計的圖形及音效系統十分簡陋（MDA+Speaker）。反觀 Apple 公司，他們非常具有前瞻性的看出圖形使用者介面及多媒體的發展潛力，所以在開發 Mac 時，即爲它加上了優良的圖像處理系統及音效系統



硬體 世界



，使 Mac 可以在不附加任何音效介面卡的情況下，發出優美的音樂、音效及語音。好了，我們把話題轉回IBM PC，在當時由於使用者的水準並不很高，所以Speaker還勉強敷衍得過去。

在80年代中葉，電腦合成樂（MIDI）開始在個人電腦上蓬勃發展，Mac 和IBM PC上用的MIDI介面卡相繼出現，許多音樂工作室購入相關設備，掀起另一次音樂革命。MIDI的取樣頻率相當高，所以它能以近乎樂器本身的音色來演奏，加上它能同時使用數十個聲道，可比擬一個小樂團，功能十分的強悍。可惜MIDI的價格太昂貴，又太過專業，所以一直無法普及。

事業上，打從IBM PC一推出，就有一些廠商先後推出一些音效卡，不過由於缺乏軟體（尤其是GAME）强而有力的支援，故大多是曇花一現，沒多少就在市場無情的「背棄」下慘遭淘汰的命運。直到 ADLIB 的出現，才打破此一僵局。其實， ADLIB 的成功，是在天時、地利、人和及種種優勢的條件下達成的。

在 ADLIB 公司計劃發此一產品前，做了一些市場分析，發現IBM PC上的遊戲製作水準，已有凌駕當年 Apple 的趨勢；玩家開始抱怨爲什麼他們必須忍受由那隻 Speaker 發出的噪音，也期待能有新一代的音效卡能在市場上普及。於是， ADLIB 公司開始遊說各大game出版商，希望他們能支援 ADLIB ，並利用物美價廉的YAMAHA YM3812晶片造出一塊功能不錯且價格低到能讓一般人接受的音效卡。

在各方面條件配合下，ADLIB果然一鳴驚人，在短短的時間內成爲音效卡的新標準，也把電腦音效史推向另一個嶄新的空間。

新加坡的Creative公司在眼紅 ADLIB 的成功之餘，也秘密的規劃了另一片和 ADLIB 相容，而且功能更强大的音效卡——即目前各位所熟知的Sound Blaster。Sound Blaster 基本上使用了和 ADLIB 同一系列的晶片（所以才能和 ADLIB 相容），不過它加上了一組 PCM 迴路，使其具有「說話」的能力。有相當多的人認爲，由Sound Blaster 放出來的音樂會比 ADLIB 來得好，這是一個不大正確的觀念。

雖然Sound Blaster 採用了YAMAHA同一系列中較新型的晶片，也改善了放大電路，但在音源的取樣數及頻率上，都和 ADLIB 相同，比較起來，Sound Blaster充其量不過是雜音較少罷了。好了，回題！Sound Blaster 的出現果然使市場情勢驟變，占有率也節節升高（ Orign 的銀河飛將II功不可沒），頗有超越ADLIB野心。Creative公司再趁勝追擊，推出新版的Sound Blaster，除了 1.5 、 2.0 外，最受人矚目的就是Sound Blaster PRO 。

Sound Blaster PRO 號稱是新一代的音效卡，在和 ADLIB 相容的基礎上，再加上一倍的聲道及更多更高品質的 PCM 音源（用來講話），也具有 CD ROM 的介面，不過在 CD ROM 技術還未發展純熟之際，這個介面功用會有多大，也是蠻令人懷疑的。

看過上面有關音效卡歷史的簡介，各位不知道有沒有什麼感想？我想在未來MIDI不大可能取代音效卡的地位，但隨著使用者要求的提高及技術的進步，音效卡的功能將會愈來愈接近MIDI，甚至凌駕MIDI（因爲MIDI不具語音功能）。而以目前的趨勢來分析，語音已成爲新一代音效卡的必備功能，在往後多媒體概念深入一般社會大眾而成爲公認的標準時，音效卡將是不可或缺的主角。

看到這裡，各位可能開始產生一些疑惑！在眾多的選擇中，我該以那一種作爲未來升級時的標竿？或者，我已經有一塊音效卡了，我該不該在短時間內汰舊換新？其實，如果你冷靜的觀察現今遊戲出版商的動向，應該不難找到你要的答案。目前 ADLIB 已經成爲最基本的公認標準了（意思就是不論那種音效卡都至少需和 ADLIB 相容），一般的遊戲、軟體幾乎都有支援，如果你的要求不是很高，或者經濟上不大方便的話，我想，一片 ADLIB（或相容產品）就足以應付你的胃口了。不過根據最新消息，軟體世界正準備推出魔奇音效卡二代—第二代魔奇語音卡，功能强大，可與Sound Blaster 完全相容，軟體也可以，最重要的是：價錢不高，但因資料不全，所以無法做進一步的介紹。（編者按：關於第二代魔奇語音卡的詳細資

料，請看P.65。）

如果你是個喜歡追求更高境界事物的人，或是本身對多媒體擁有高度的興趣，不妨考慮買片有語音功能的音效卡，許多能「講話」或經常用到「超擬眞」音效的軟體（如銀河飛將II、魔法門III、簡報軟體等），都要求使用者備有一種有語音功能的音效卡，以期能發揮最大效果。

以現階段的情勢來比較，買Sound Blaster PRO的人可能會獲得較多的快感，因爲Origin已經正式宣布完全支援PRO（筆者懷疑Origin和Creative之間可能存在著某種合約或秘密協定之類的東西。），在最近出版的冥河深淵及創世紀VII中，也證明了Origin的所言不虛！據我「試聽」的結果發現，音樂果然變成立體聲，左右聲道有明顯的不同，而語音聽起來則沒有什麼太久的區別。

ADLIB和Sound Blaster之間還有一點明顯的差異：Sound Blaster擁有較強大的應用軟體群支援，從作曲、點唱機、錄放音機、甚至教育軟體，一應俱全；反觀ADLIB，除了買卡時送的那幾張磁片和說明書之外，就沒有了。

當然，如果你是一位凡事追求盡善盡美，至死不休的「瘋子級」玩家（像筆者就是一例），我也不反對你去買台MIDI來「玩一玩」。現在MT-32和CM-32L的廣告打得滿兇的，但如果你眞有購買的念頭，推薦你買CM-300加MPV-IPC（不要買所謂的MPV-401「相容品」，否則一旦遇上資料傳送量龐大的軟體，例如銀河飛將，保證「當」得你莫名奇妙），因爲MT-32和CM-32L都已停產，也不符合MPC（世界多媒體標準），未來擴充性大受影響。假如荷包夠大，再去買塊有語音功能的音效卡，那就更完美了（有興趣的話可以在資訊展時四處看看，我相信一定有廠商會擺出銀河飛將II＋486＋MT-32＋有語音功能的音效卡來秀）。

除了上述幾種比較常見的音效卡片，在美國另外還有一些音效卡正悄悄的進入市場，伺機而動，像Sound Blaster 2、Prospectrum等，國外也有一些廠商開發出音效卡，基本上它們都能和ADLIB相容，而且都具有許多附加功能。但是它們的普及率甚低，也少有軟體商支援，所以我們略而不談。不過各位有沒有注意到，最近宏碁代理Disney的遊戲，都有支援一種名叫Sound Source的音源？聽說它能模擬眞實的語音和音樂，效果非常棒，可惜筆者沒親耳聽過它的音樂，手上也沒有它的資料（它好像是突然從地底鑽出來一樣），故無法給大家任何意見。

在未來的資訊時代裡，音聲效果將愈來愈受到重視，漠視它的人，勢必將遭到淘汰。爲了讓你的電腦更高人一等，趕快存錢幫它換付嗓子吧！

附註：

上期之「活用EMS」一文中。有些筆誤，對電腦會有些影響，故在此更正。

P.100 中間段落倒數第18行：QEMM386 6.1改爲QEMM386 6.02。

P.102 表五第2行：DEVICE=\EMM386.EXE 1024 RAM M9 NOEMS 中之RAM要去掉。

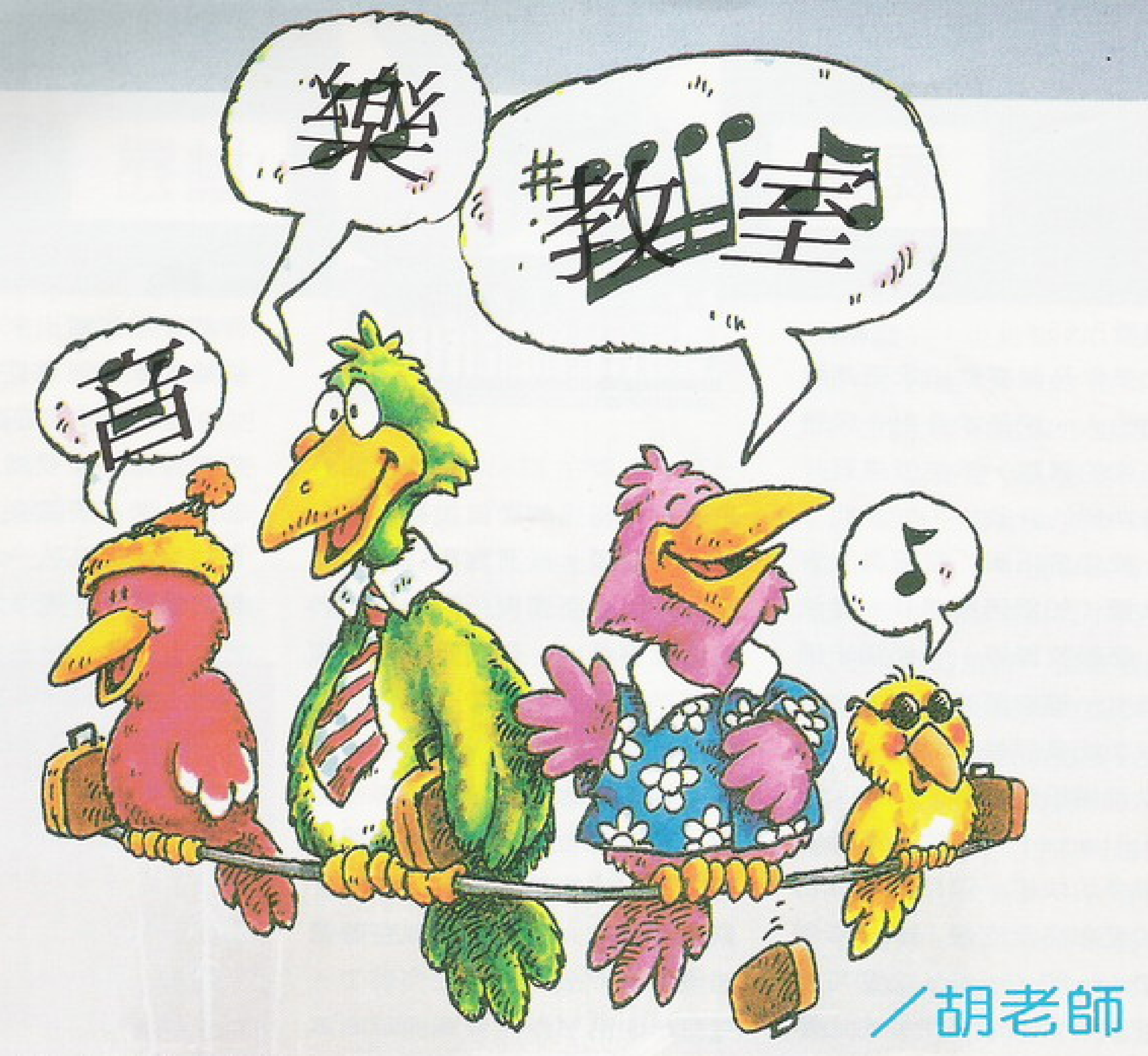
另在P.103表六再增加兩項：

1.地下創世紀—冥河深淵約使用480K的EMS。

2.創世紀VII—黑月之門不能使用EMS，所以不可掛上QEMM386.SYS或.EXE，不過可掛上HIMEM.SYS。需2M的記憶體，遊戲本身會取用1M的記憶體來使用，所以如要使用CACHE之類的軟體，最少需有4M以上的記憶體。經過測試，NORTON CACHE的使用率大約在50%～60%之間。

／Crazy Jong





音樂教室

／胡老師

各位沈迷於魔奇音效卡的朋友，大家好！上個月我們的課程你還喜歡吧？今天為了表示對你鑽研魔奇音效卡的敬意，一開始就送些小禮物給你，請看：

風琴類 ORGAN



ORGAN1	INS	管風琴 1
ORGAN2	INS	管風琴 2
ORGAN3	INS	管風琴 3
ORGNPERC	INS	管風琴帶點敲擊聲
ELORGAN1	INS	電風琴 1

鼓類 DRUMS



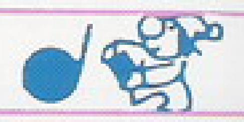
BDRUM1	INS	大鼓 1
SNARE1	INS	小鼓 1
RKSNARE1	INS	搖滾樂用的小鼓
SNRSUST	INS	有延長音的小鼓
SYNSNR1	INS	電子小鼓 1
SYNSNR2	INS	電子小鼓 2
MLTRDRUM	INS	軍用小鼓
CYMBAL1	INS	鈸 1
HIHAT1	INS	HIHAT1
HIHAT2	INS	HIHAT2
TOM1	INS	TOM1
TOM2	INS	TOM2

合成器類 SYNTHERSIZER



SYN1	INS	電子合成器 1
SYN2	INS	電子合成器 2
SYN3	INS	電子合成器 3
SYN4	INS	電子合成器 4
SYN5	INS	電子合成器 5
SYN9	INS	電子合成器 9
SYNBAL1	INS	電子合成器 1
SYNBAL2	INS	電子合成器 2
MOOGSYNT	INS	MOOG牌的電子合成器
KEYBRD1	INS	鍵盤 1
KEYBRD2	INS	鍵盤 2
KEYBRD3	INS	鍵盤 3
BELLONG	INS	長的鈴聲
BELLS	INS	鈴聲
BELSHORT	INS	短的鈴聲

吹氣類 BREATHING



ACCORDN	INS	手風琴
BAGPIPE1	INS	蘇格蘭風笛 1
BAGPIPE2	INS	蘇格蘭風苗 2

BASS 類



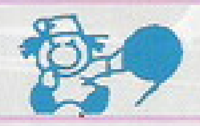
BASS1	INS	BASS1
BASS2	INS	BASS2
SYNBASS1	INS	電子 Bass1
SYNBASS2	INS	電子 Bass2
SYNBASS4	INS	電子 Bass4
BNCEBASS	INS	Bass
POPBASS1	INS	流行歌曲用的Bass

音效類 SOUND EFFECT



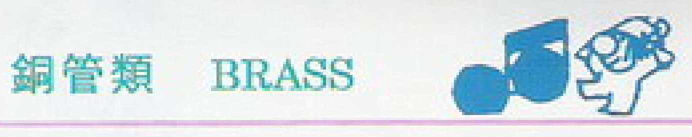
JEWSHARP	INS	猶太豎琴
PHONE1	INS	電話鈴聲 1
PHONE2	INS	電話鈴聲 2
PLANE1	INS	飛機 1
PLANE2	INS	飛機 2
PLANE3	INS	飛機 2
SCRATCH	INS	抓東西的聲音
SIREN1	INS	警車（救護車） 1
SIREN2A	INS	警車（救護車）2A
SIREN2B	INS	警車（救護車）2B
HELICO3	INS	直昇機 3
HELICPTR	INS	直昇機
LASER	INS	雷射鎗
JET1	INS	噴射機
JET11A	INS	噴射機1A
JET11B	INS	噴射機1B
MDRNPHON	INS	電腦的 MODEN 聲

彈撥類 PLUCKS



BANJO1	INS	班鳩琴（五弦琴）
BASSHARP	INS	低音豎琴
SITAR1	INS	西塔琴 1
SITAR2	INS	西塔琴 2
ELGUIT1	INS	電吉它 1
ELGUIT2	INS	電吉它 2
ELGUIT3	INS	電吉它 3
ELGUIT4	INS	電吉它 4
STEELGT1	INS	鋼弦吉它 1
STEELGT2	INS	鋼弦吉它 2
FUZGUIT1	INS	FUZZ電吉它 1
FUZGUIT2	INS	FUZZ電吉它 2
HARP1	INS	豎琴 1
HARP2	INS	豎琴 2
HARP3	INS	豎琴 3
JAZZGUIT	INS	爵士吉它

銅管類 BRASS



TROMB1	INS	伸縮管 1
TROMB2	INS	伸縮管 2
TRUMPET1	INS	小喇叭 1
TRUMPET2	INS	小喇叭 2
TRUMPET3	INS	小喇叭 3
TRUMPET4	INS	小喇叭 4
TUBA1	INS	低音號 1
FRHORN1	INS	法國號 1
FRHORN2	INS	法國號 2
BRASS1	INS	管樂 1
CBASSOON	INS	低音巴松管
SAX1	INS	薩克管 1

敲擊樂類 TUNE PERCUSSION



ELECVIBE	INS	電子鐘琴
SHRTVIBE	INS	短音的鐘琴
TINCAN1	INS	鐵罐 1
VIBRA1	INS	鐘琴 1
VIBRA2	INS	鐘琴 2
VIBRA3	INS	鐘琴 3
JAVAICAN	INS	鐵罐
XYLO1	INS	木琴 1
XYLO2	INS	木琴 2
XYLO3	INS	木琴 3
MARIMBA1	INS	木琴 1
MARIMBA2	INS	木琴 2
TRAINBEL	INS	類似三角鐵的鈴聲
TRIANGLE	INS	三角鐵

鋼琴類 PIANO



PIANO1	INS	鋼琴 1
PIANO2	INS	鋼琴 2
PIANOBEL	INS	鋼琴帶點鈴聲
PIANOF	INS	强音的鋼琴
ELCLAV1	INS	電氣古鋼琴 1
ELCLAV2	INS	電氣古鋼琴 2
ELPIANO1	INS	電鋼琴 1
ELPIANO2	INS	電鋼琴 2
EPIANO1A	INS	電鋼琴1A
EPIANO1B	INS	電鋼琴1B
HARPSI2	INS	大鍵琴 2
HARPSI3	INS	大鍵琴 3
HARPSI4	INS	大鍵琴 4
CELESTA	INS	鋼片琴

木音類　WOODWIND



OBOE1	INS	雙簧管（英國管）
FLUTE	INS	長笛
FLUTE1	INS	長笛１
FLUTE2	INS	長笛２
ELECFL	INS	電子長笛
SNAKEFL	INS	蛇笛
BASSOON1	INS	巴松管
CLAR1	INS	黑管（豎笛）１
CLARINET	INS	黑管（豎笛）
CROMORNE	INS	克蘭管

弦樂類　STRINGS



BASSTRLG	INS	低音弦樂
SOLOVLN	INS	獨奏用的小提琴
STRINGS1	INS	弦樂１
VIOLIN1	INS	小提琴１
VIOLIN2	INS	小提琴２
VLNPIZZ1	INS	撥奏的小提琴１
FSTRP1	INS	弦樂１
FSTRP2	INS	弦樂２
STRNLONG	INS	長音弦樂

這些音色是我從“音色製造機”（Instrument maker）解壓縮後得到的，我把它們根據樂器的屬性，做了以上的分類，對你在寫音樂的時候應該有很大的幫助；我想接下來我們不妨就來討論一下音樂上的配器問題。

男怕入錯行，女怕嫁錯郎

這句話的意思是說：做音樂的時候要用對樂器（音色），本來平淡無奇的旋律，可能因爲用的音色很適當，再加上伴奏的音色也很得宜，使得這首曲子得到很好的發揮，相反的，如果你好不容易、廢寢忘食的寫了一首震古爍今的世界名曲，結果因爲配器不良，飲恨終生，如此豈不遺憾？

配器的原則

音樂的演出型態分爲兩大類：獨奏與合奏，獨奏是一種樂器的單獨演出，扯不上什麼配器原則；合奏是兩種以上的樂器互相搭配的演出，人多口雜，所以需要某種規範來調節各個單獨樂器的功能與發揮，這個規範就是我們在這裏所要討論的“配器原則”。

原則一：相同羽毛的鳥類會聚在一起

意思是說：你要先搞懂樂器的屬性分類，我們中國人說“樂分八音”，你先不要反應太快，八音不是指“Do、Ro、Mi、Fa、Sol、La、Si、Do”，這八個音符都不是咱們老祖宗的意思，“金、石、土、木、匏、竹、革、絲、謂之八音”。這樣你懂了吧？八音是指八種不同材料所製做的樂器，這個就是中國歷史上最早的樂器分類制度，驕傲一下吧！這件事咱們的老祖宗比老外先進了至少兩千年。

好！不要沈迷於往日的光輝歲月，請回到西元1992年，以現代的樂器屬性而言，我們把樂器分成以下幾大類，它們是：

（１）弦樂組：包括小提琴、中提琴、大提琴、低音大提琴等。

（２）木管樂組：包括長笛（橫笛）、雙簧管、單簧管、巴松管等。

（３）銅管樂組：包括小喇叭、伸縮號、薩克管、低音號等。

（４）敲擊樂組：包括小鼓、定音鼓、鈸、三角鐵、木魚等。

其它的分類，更現代一點，我們會再加入電子樂器的分類，例如合成器、電Bass等等。

以樂器的構造來說，同材質、同形狀的樂器所發出的聲音在音響的物理特性而言，是很接近的，因此，請復習一下國中物理，兩個和類似型狀的音波加在一起會產生波封效應，換做音樂術語來說，這件事情叫做和弦共振，音樂的和諧與否，秘密在此。

原則二：不管多利害的絕招，不要對黃金聖鬥士使用兩次。

意思是說：你不要把小提琴、中提琴、大提琴、低音大提琴，全部叫它們演奏相同的音符或旋律，那樣叫做齊奏，不是合奏。

原則三：不要把所有的錢都放在同一個口袋裏。

這個比較好懂吧？不要死賴在同一個音域或聲部裏不走，然後把所有的樂器不分男女老幼的全部送作堆，這樣不好，把樂器的聲部拉開一點，你會覺得你的音樂更偉大些。

說到這裏，你總算了解爲什麼我要送你這些音色的分類表了吧？用對音，色配器概念搞清楚，你就會“神功護體”，要不然忙了半天，你可能會說“天亡我也，非戰之罪”，那個時候只怕你就算加入白蓮教也救不了你的曠世傑作了。



本專欄爲本期新增的單元，爲各位解答與電腦遊戲有關之各類疑難雜症，歡迎各位讀者踴躍來函，除了先爲您回信外（需附回郵），也有機會在雜誌上刊出，以服務與您有相同問題的讀者。除了主編在下我之外，也爲您請到與您的問題有關的相關課室負責人回答。

軟體世界編輯群大家好：

在下是一名**軟體世界**忠實讀者，收購了每期的**軟體世界雜誌**以及市面上之電腦雜誌，相互比較之下，發現了一些問題，在此向貴刊提出。

貴刊之攻略一向以華麗詳細、彩色圖文並茂著稱，但看完後，GAME也不想玩了，看了一遍攻略後，好像如親自打了一遍，作者攻略文筆十分高明，但對銷售也有點影響，無可避免的，有些人看到有攻略才去買GAME，但玩完後心情十分低落，好像根據說明書看完了劇情，花了更多的錢。

另外一點貴刊之攻略和電腦玩家類似，而且有些比電腦玩家晚出，雖然精美度超強，但難免引人想到，會不會根據電腦玩家之攻略抄襲呢？而且完全在報導新GAME，而一些GAME如**新幻想空間Ⅰ**卻沒人理會，建議貴刊，可以附上一些下期攻略項目，讓玩家可以早一步去買，而又沒有後顧之憂，不必考慮會不會卡住，不是皆大歡喜嗎！

銀河飛將II—特別任務1，說明書之混，令人十分感冒，介紹多一些讓玩者較有一些充實感，否則只是一本安裝說明而已，那乾脆用電腦打一張說明安裝就好了。（台中　劉建明）

劉讀者您好：

關於攻略，早已是一個爭議已久的問題，每一個人有每個人的看法，在此我先分析一下個中道理好了。

本雜誌攻略詳盡，但也讓您看了一遍後，也不想玩了。這一點我覺得很驚訝！本雜誌的攻略眞的如此出神入化嗎？我打個比喻好了。當您的一個朋友說紐西蘭好玩的不得了，講得是天花亂墜，讓人身歷其境。但此時您的心裡一定會產生一個想法：眞的這麼好玩嗎？有機會我一定要去看看。我的這個比喻不知您同不同意？

以我自己來說好了。我以前也是一個玩家，也是特約作家，自從到了**軟體世界雜誌**工作後，每個遊戲的攻略一定是第一手看到的，那如您所說，我是不是看完攻略也不想玩了呢？另外一個說法：當您很喜歡一個遊戲時，您會在還未買到遊戲或還未玩完時，就去看攻略嗎？攻略的功用應該是在遊戲卡住時參考而已，而不是完全照著攻略一步一步去玩，好了，玩完後心情十分低落，那這個責任該誰去承擔呢？

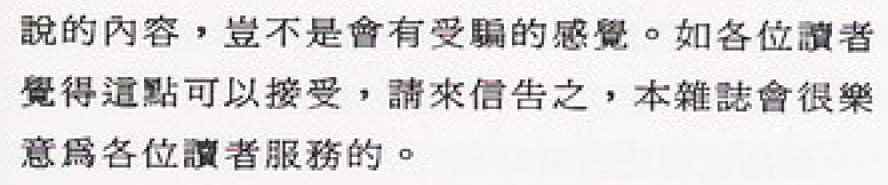
另外本雜誌有些攻略比電腦玩家慢，就有抄襲的嫌疑。我覺得這眞是天大的冤枉！我們雜誌有我們的作業流程，其他的雜誌也有他們的作業流程。今天我們根據很多讀者的意見，在遊戲出版半個月或一個月之後才會刊出攻略，讓大部分的玩家在充分享受這個遊戲之後，此時本雜誌推出攻略以解決某部份玩家被卡住的問題。但如果有其他雜誌先推出了攻略，然後本雜誌才依照我們的流程推出攻略，那在遊戲只有一套且內容一樣，眞的能寫出兩種完全不一樣的攻略嗎？而後推出攻略的雜誌便有抄襲的嫌疑，那豈不是只要其他雜誌有上過的文章其他雜誌都不能上了，那讀者不就要每次都要買三本雜誌，才能看到有關電腦遊戲的所有訊息嗎？而且有一點我們可以保證，我們有國外遊戲出版公司提供詳盡的遊戲相關資料，根本就用不著抄襲其他雜誌。

至於下期預告，其實本雜誌以前就已經有作過了，但因某些情況使本雜誌的內容有了變動，那有些讀者去買了雜誌卻發現沒有下期預告中所





題 療 室



說的內容，豈不是會有受騙的感覺。如各位讀者覺得這點可以接受，請來信告之，本雜誌會很樂意爲各位讀者服務的。

關於銀河飛將II—特別任務1說明書的問題，我請到開發課王課長爲您說明。

王課長：

唉！每次聽到這類意見，總不免有種感嘆：這年頭，要混口飯吃還眞不容易呀！而長年在文字編輯心中糾纏的結又不免浮上心頭：到底說明書該〝說〞到什麼程度才算及格呢？既名之爲說明書，負起〝說明〞的責任自不在話下，但是，〝說明充實〞的標準究竟在那裏呢？

君不見銀河飛將II一特別任務1只有薄薄小小的一張雙面〝說明〞，之間還夾雜著一大段製作群、版權等資料，中文說明書還是文編根據實際操作經驗而撰寫成的。

而且既然買了資料片，想必已擁有銀河飛將II的遊戲，許多資料在該遊戲中已有詳細解說，若再贅述，便顯得多餘了不是嗎？

各位親愛的消費者，我們非常感謝您提供任何建議，但也竭誠地希望您提出的說明能盡量詳盡，若能舉出實例最好。我相信，有許多人對說明書都〝有話要話〞，但令我們非常苦惱的一件事是：我們有心改善，但卻從沒有人眞正地明白說出到底是什麼地方需要改進！站在一個參與製作產品的工作者立場，我們也衷心期盼能收到一份完整的說明！

是的，王課長的說明我也深有同感，所以請各位讀者在給我們寶貴的建議時，對於某方面之問題，能舉實例說明，讓我們能有一個改善的方向。如還有問題，歡迎來信，我們再討論。

主編　陳道

致軟體世界雜誌：

這次雜誌的內容，以硬體世界最爲貼心。雖然對此方面稍有瞭解，但因時間不足，較無法深入，有了它之後，就省了我很多找尋資料的時間，可以在瞬間充電完畢，也可解決一些剛入門者的問題，宜加大篇幅增加玩者的功力及知識。（雲林縣　廖文正）

廖讀者您好：

感謝您對本專欄如此支持，而我也深有同感，硬體世界專欄也讓我增加了不少此方面的知識，也因此替我的電腦擴充到 4M RAM，對記憶體管理的知識也增加了不少，我也會多增加此專欄的內容，不過也要靠各位讀者多多投稿。

主編　陳道

主編您好：

希望在遊戲獵人專欄中，能夠多個評分，如音效、耐玩……等等。（基隆　林建宏）

林讀者您好：

關於這個問題，其實就跟我在第39期的編輯室報告中遊戲衛星台一段所說的原因一樣。像遊戲評析這類的專欄，有些雜誌都會對所評的遊戲做評分，這種作法我本身並不贊同。因爲評析這種東西是非常主觀的，所以對遊戲做評分顯然就不是很客觀，因爲搞不好評的人評80分，可是您認爲只有65分；而且如果評的人評50分，難道您就只根據這個評分來決定要不要玩這個遊戲，這未免太沒原則了吧！評析應該是分析這個遊戲的優缺點，然後再由讀者自己評斷這遊戲是不是符合自己的口味，眞正評析的人是自己，不是作者。

所以以上就是本雜誌抱持不評分的立場，不知您是否贊同？如還有問題，歡迎來信再討論。

主編　陳道



一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之簡易攻略或攻略心得（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後），撰稿前請先詢問。

◎GAME林秘笈：軟體世界遊戲之初期冒險、心得篇及新手上機篇（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後），撰稿前請先詢問。

◎遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版新遊戲之評析，撰稿前請先詢問。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧，撰稿前請先詢問。

◎天外一章：以軟體世界遊戲爲主題，但與遊戲攻略無相關性之文章，撰稿前請先詢問。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後），撰稿前請先詢問。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習，撰稿前請先詢問。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫，黑白亦可，彩色尤佳（請註明眞實姓名）。

◎不吐不快：關於 PC GAME的趣聞、苦水或想發洩的事，文稿內容請參閱本期不吐不快專欄。字數 500 字以內（請註明眞實姓名）。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用，如記憶體、螢幕、硬碟、……等等，撰稿前請先詢問（請註明眞實姓名）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！



◎爲了登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過 60 個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有，並贈送當期雜誌一本。

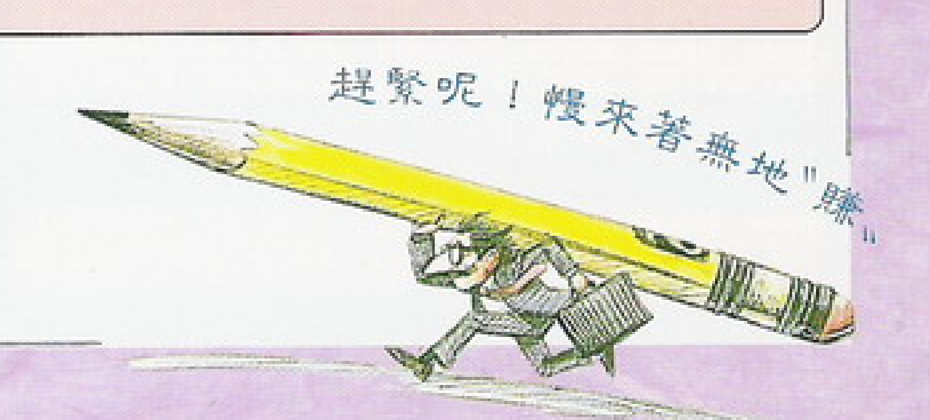
◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起，彩色漫畫每幅 400 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：

納粹飛行秘史心得　　空中英雄長空會戰心得



第 37期 中 獎 名 單 公 佈 欄

謝智宏　黃鐘民　馮琮瑋　吳書銘　許家維

魏建華　郭昭宏　張弘義　陳惠敏　王繼國

以上中獎人各得價值 350 元以內之遊戲（不限套數，但不可超過 350 元），請中獎人靜候通知。

產品目錄一覽表

動作冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
黑武士	貴264	150	HCEV	
太空捕快	珍14	270	HCE	

模擬（坦克）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
重金屬坦克	貴126	80	HCEV	
火戰車	貴131	150	HCE	
裝甲雄獅	珍38	290	HCEV	

模擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
紅色十月號	貴39	80	HC	
✽688攻擊潛艇	珍16	180	HCEV	
✽紅色風暴	珍24	230	HCE	
✽死亡潛航II	珍65	270	HCEV	
✽U式海狼潛艇	珍83	230	HCEV	

模擬（汽車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
名車大賽I	貴19	80	HC/E	另出EGA版
GP大賽車	貴85	80	HC/E	另出EGA版
名車大賽II	貴121	150	HCE	
名車大賽II資料片	貴121	150	HCE	配合名車II
城市大賽車	貴154	80	HC	
✽風馳電掣	貴188	150	HCEV	
特技飛車	貴195	80	HCEV	
✽名車大賽III資料片	貴259	80	EV	配合名車III
✽名車大賽III	珍70	230	EV	
✽飆戰極速	珍113	300	EV	只適用AT

模擬（其他）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
醫生也瘋狂	珍8	230	HC	
✽上帝也抓狂	珍37	180	HCE	
✽醫生也瘋狂II	珍100	270	EV	1部1.2M軟碟
✽築城大師	珍116	270	HCEV	

模擬（直升機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
無敵飛狼	貴1	150	HCE	
戰斧	貴32	80	HC	
✽百戰鐵翼	珍52	180	HCEV	
✽無敵飛狼2000	珍139	340	V	適用AT/需硬碟

模擬（機車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
機車越野賽	貴142	150	HCE	
✽方程式機車賽	貴168	150	HCE	

模擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
風雲戰艦	貴61	80	HCE	
火爆魚雷艇	貴103	80	HC	
✽砲艇	貴198	150	HCEV	

模擬（飛機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
捍衛雄鷹	貴28	80	HCE	
空中英雄	貴38	80	HCE	
海獵鷹戰鬥機	貴51	150	HCE	
俯衝轟炸機	貴92	80	HCE	
飛向北越	貴109	80	HC/E	另出EGA版
藍天使飛行特技小組	貴191	80	H/CE	另出CGA/EGA版
✽沙漠風暴	貴258	80	HCEV	配合F15II使用
F-19隱形戰鬥機	珍5	260	HCEV	
✽F-15鷹式戰鬥機II	珍22	180	HCEV	
✽A-10坦克殺手	珍28	270	HCEV	
噴射戰鬥機	珍33	230	HCE	
戰鬥轟炸機	珍42	270	HCEV	
✽SU-25戰鬥機	珍73	230	HCEV	
✽藍十字勳章	珍79	300	HCEV	
✽紅爵士	珍89	300	V	只適用AT
✽A-6入侵者	珍95	300	HCEV	1部1.2M軟碟
✽F14雄貓式戰鬥機	珍111	230	EV	適用1.2M軟碟
✽新A-10坦克殺手	珍119	300	HCEV	只適用AT
✽F117A夜鷹隱形戰鬥機	珍133	290	V	只適用AT
✽空中英雄長空會戰	珍143	270	HCEV	
✽納粹飛行祕史	珍149	380	EV	

動作模擬

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
火狐狸II	貴55	80	HC/E	另出EGA版
✽銀河飛將・祕密任務I	貴238	80	EV	配合珍71使用
✽銀河飛將・祕密任務II	貴248	150	EV	配合珍71使用
✽銀河飛將II資料片特別任務	貴269	180	EV	適用AT需硬碟
✽銀河飛將	珍71	340	EV	只適用AT
✽銀河飛將II	珍124	580	EV	須配AT

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
幻想空間I	貴21	150	HCE	
宇宙傳奇II（上下）	貴25	230	HC	
✽蘿塞拉的冒險	珍3	460	HCE	
✽幻想空間II	珍4	340	HCE	
✽警察故事II	珍7	340	HCEV	
淘金熱	珍11	300	HCEV	
✽宇宙傳奇III	珍15	340	HCEV	
✽幻想空間III	珍30	420	HCEV	
✽英雄傳奇I	珍36	500	HCEV	
✽代碼：冰人	珍47	460	HCE	
✽亞瑟王傳奇	珍51	500	HCEV	
✽英雄傳奇II一烈火神兵	珍86	420	HCE	只適用AT

角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
忍者傳奇	貴30	150	HC	
歐洲公路戰	貴43	80	HC	
影之門	貴65	150	HC	
飛輪武士(上下)	貴95	150	HCEV	
冰城傳奇 II	貴105	150	HCE	
喋血艦長	貴106	150	HCE	
鐵甲爭霸戰	貴108	150	HCEV	
☆國王傳奇	貴113	80	HCEV	
泰坦風雲	貴186	150	HCE	
御封戰將	貴226	150	HCEV	
浩劫餘生	貴244	150	EV	只適用EGA/VGA
復國恩仇錄	貴261	180	HCE	
未來之魔法	珍2	180	HCE	
光芒之池	珍9	230	HCE	
魔法門 II	珍17	230	HCE	
多之魔	珍18	230	HCE	
青色枷的詛咒	珍20	270	HCE	
銀河英雄	珍27	180	HCE	
☆克萊恩英豪	珍40	270	HCE	
☆創世紀 VI	珍44	380	HCEV	
武士傳說	珍45	340	HCE	
☆銀色匕首之謎	珍56	180	HCE	
火龍之戰	珍66	180	HCE	
☆拯救地球	珍74	230	HCEV	
☆洪荒帝國	珍81	230	EV	1部1.2M軟碟
☆神州八劍	珍92	230	HEV	只適用AT
☆魔戒少年	珍97	300	HCEV	
☆幽靈騎士	珍101	180	HCE	
☆火星之旅	珍105	300	EV	配合AT及硬碟
☆妙賊奇弗	珍106	230	HCEV	
☆魔眼殺機	珍109	300	HCEV	
☆冰城傳奇 III	珍117	230	HCE	
魔獸紀元	珍120	340	HCE	
☆鐵血傭兵	珍128	270	EV	
☆吞食天地－三國外傳	珍129	340	HEV	
☆聖域傳說	珍138	340	V	另出單色版
☆魔法門 III	珍140	380	HEV	配合AT
☆異域之門	珍145	230	HCEV	
☆幻影法師	珍148	230	HCEV	適用AT需硬碟

冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大樓	貴68	80	HCE	
黑暗金字塔	貴136	80	HCE	
地心探險	貴153	150	HC/E	另出EGA版
六角神兵	貴256	80	HCE	
☆聖戰奇兵.冒險版	珍21	340	HCEV	
☆紗之器	珍49	340	HCEV	
☆未來戰爭	珍59	230	HCEV	
☆小人物狂想曲	珍60	300	HCEV	
☆猴島小英雄	珍69	420	HCEV	
☆撥雲見日	珍78	340	HCEV	
☆飛越杜鵑窩	珍82	420	V	適用VGA/MCGA
☆城市獵人	珍91	500	V	只適用AT
親愛的，我被電視吸走了	珍93	420	HCEV	只適用硬碟
☆國王密使 V	珍94	580	E/V	只適用AT
☆宇宙傳奇 IV	珍96	380	V	只適用AT
☆中國之心	珍108	500	V	適用AT需硬碟
☆沙漠之蟲	珍112	420	HEV	
☆星際密探	珍114	270	V	
☆古堡禁地	珍118	300	EV	只適用硬碟
☆新幻想空間 I	珍122	300	V	只適用AT
☆宇宙傳奇 I	珍123	420	V	只適用AT
☆童話仙境	珍125	300	EV	需配硬碟
☆幻想空間 V	珍127	580	V	適用AT需硬碟
☆火星大懸案	珍130	460	V	適用AT需硬碟
☆威利奇遇記	珍131	500	V	適用AT需硬碟
☆警察故事 III--陰謀	珍134	420	V	需用硬碟
☆俠盜羅賓漢	珍142	500	V	適用AT需硬碟
☆童話天地	珍146	380	V	適用AT需硬碟
☆艾薇拉 II	珍147	300	V	適用AT需硬碟
☆小人物狂想曲 II	珍150	380	V	適用AT需硬碟
☆如來金剛拳傳奇	珍151	300	HV	

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
幽城寶藏	貴133	150	HCE	
預言奇兵	貴139	150	HCE	
☆風行者	珍31	230	HCEV	
☆魔界歷險	珍48	340	E	只適用AT
☆神劍封魔	珍84	230	HCEV	

智育

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
魔法彈珠檯	貴10	80	HCE	
迷宮組曲	貴17	80	HC	
賭王鬥千王	貴18	80	HCE	
鑽石迷宮	貴31	80	HC	
深入虎穴	貴33	80	HCE	
俄羅斯方塊 I	貴37	80	HCE	
神奇王國	貴48	150	HC	
打磚塊	貴49	80	HCE	
洛城警騎	貴75	80	HCE	
決戰西洋棋	貴107	150	HCE	
水管狂想曲	貴166	80	HCE	
俄羅斯方塊 II	貴171	150	HCE	
☆粒子世界	貴203	80	CEV	只適用彩色
☆臉譜方塊－俄羅斯三代	貴215	150	HC/EV	EGA/VGA須配AT
☆撲克萬花筒	貴218	150	HCE	
石之道	貴228	150	HCE	
圍棋	貴246	150	HCEV	
☆連環泡	貴254	150	HCEV	
☆迷宮動動腦	貴262	80	HCEV	
☆樂透黃金夢	貴265	150	HCEV	
☆方塊ABC	貴266	150	HCEV	
☆明星撲克	珍23	230	HCEV	
炸彈小子	珍41	230	HCE	
☆四川省	珍46	270	HCEV	
☆決戰中國象棋	珍67	230	HCEV	
☆新陸軍棋	珍75	180	HCEV	
☆人生劇場	珍76	230	EV	只適用AT
☆上海 II	珍85	230	HCEV	只適用AT
☆陸軍棋	珍115	230	HCEV	
☆歡樂滿點	珍137	300	V	需硬碟
☆天才智多星	珍152	460	V	適用AT需硬碟

運動

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
天生好手	貴5	80	HC	
燃燒的野球 I	貴14	80	HCE	
野外籃球	貴15	80	HC	
加州運動會 I	貴27	80	HCE	
野外棒球	貴73	80	HC	
漢城奧運(上下)	貴80	300	HCEV	
最後挑戰	貴82	80	HCE	
撞球大賽	貴98	80	HCE	
籃球1對1	貴102	150	HCE	
強棒再出擊	貴104	150	HCE	
☆海灘排球王	貴123	150	HCE	
迷你高爾夫	貴124	80	HCE	
職業網球大賽	貴189	180	HC/E	另出EGA版
☆雪國狄斯奈	貴197	150	HCE	
☆PGA職業高爾夫巡迴賽	貴223	150	HCE	
立體花式撞球	貴224	80	HCE	
NBA大賽	貴230	150	V	只適用VGA
加州運動會 II	貴243	150	HCEV	只適用AT
趣味高爾夫	貴249	150	EV	只適用EGA/VGA
☆雪山競技	貴267	150	EV	只適用AT286
☆火爆網球	貴268	150	EV	只適用286/386
☆燃燒的野球 II	珍35	230	HCE	
☆金牌拳王	珍50	230	HCE	
☆名流高爾夫	珍104	300	V	適用AT及硬碟
☆明星職棒	珍126	230	EV	適用AT需硬碟
☆職業網球大賽2	珍135	230	HCEV	
☆囂張拳王	珍136	270	HCEV	
☆天生好手 II	珍141	230	EV	

動　作（1）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
機動戰士I	貴6	150	HC	
惡魔城	貴22	150	HCE	
大海盜	貴23	150	HCE	
鐵手戰神	貴42	80	HCE	
瘋狂大毀滅	貴45	80	HCE	
死亡之劍	貴47	80	HC	
風雲際會	貴52	150	HCE	
最後的忍者	貴59	150	HCE	
黑街風雲	貴63	80	HCE	
送報童	貴64	80	HCE	
4×4越野大賽車	貴76	80	HCE	
空降遊騎兵	貴89	80	HCE	
小鮫立大功	貴119	80	HCE	
魔宮傳奇	貴125	80	HCE	
魔鬼訓練營	貴129	80	HCE	
閃電鋼球	貴143	150	HCE	
魔斧	貴156	150	HCE	
聖戰奇兵・動作版	貴163	150	HCE	
殺人執照	貴165	80	HC/E	另出EGA版
☆衝鋒飛車	貴172	150	HCE	
終極警探・電影版	貴174	150	HCE	
武道館	貴177	150	HCEV	
鼠星異形II	貴182	150	HCEV	
激流浪子	貴196	150	HCEV	
雲國小精靈	貴207	80	HCE	
☆油龍戲縫	貴229	150	HCEV	只適用AT
☆霹靂男兒	貴231	150	HCEV	
☆決戰俄羅斯	貴232	150	HV	只適用AT
十字逆襲	貴234	80	HCE	
☆魔點	貴235	150	HEV	
空戰奇兵	貴239	150	HCEV	
風神傳承	貴240	150	HCEV	
☆第六感生死關頭	貴242	80	HCEV	
烏龍吸血鬼	貴247	150	HCEV	只適用AT
街頭小霸王	貴251	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔眼小精靈	貴252	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔幻遊樂場	貴253	150	HCEV	
☆終極戰士II	貴255	150	HCEV	適用1.2M硬碟
☆緝毒特勤組	貴257	150	EV	
☆小鬼當家	貴263	150	EV	
☆送報童II	貴270	150	EV	
長槍英雄	珍6	230	HC	
魔鬼戰警	珍10	230	HCE	
☆宇宙神風號	珍13	270	HCEV	
☆魔鬼剋星II	珍26	270	HCEV	
☆賽車追逐戰	珍58	270	HCEV	
☆機動戰士II	珍68	230	EV	只適用EGA/VGA
☆NEW星式七號	珍72	270	HCEV	
☆魔術彩球	珍77	230	HV	
☆夜班玩具廠	珍80	230	EV	只適用EGA/VGA
☆D計劃	珍132	230	HCEV	
☆超級星式九號	珍144	380	V	適用AT需硬碟

策　略

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
眼鏡蛇計劃	貴46	80	HC	
聖女貞德	貴135	150	HC	
核戰狂人夢	貴205	150	HCEV	
行星末日戰記	貴219	150	HCE	只適用硬碟
模擬城市地形編修程式	貴220	150	HCE	
☆楚漢之爭	貴233	150	HCV	
☆蓋世龍王	貴245	150	HCEV	只適用AT
模擬城市	珍29	180	HCE	
☆凱撒大帝	珍57	230	EV	只適用EGA/VGA
長槍之役	珍64	180	HCE	
鐵路大亨	珍87	290	HCEV	
☆全球戰略	珍88	180	E	只適用EGA/VGA
☆三國演義	珍98	300	HE	只適用AT
銀河帝國傳	珍103	300	HEV	
銀河風暴	珍110	180	HCE	

其　他

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
核子防衛戰	貴13	80	HC	
飛狼突擊II	貴16	80	HC	
摩登時代	貴67	80	HCE	
☆水果盤	貴162	80	H	只適用單色
☆激戰M星雲	貴227	150	HCEV	
☆麻雀學園	貴236	150	HV	
飛狼突擊隊	貴260	150	HCE	
☆立體西洋棋II	貴271	150	EV	
摩登原始人趣味大競賽	珍19	270	HCE	
☆飛龍騎士	珍53	270	HCEV	
光速先鋒	珍90	230	HCEV	只適用AT
☆賭城大觀	珍99	300	HCEV	
☆快快樂樂學打字	珍107	230	HCEV	配合硬碟使用

香港地區價目表

項目	售價
貴族版單片	HK$ 30
貴族版雙片	HK$ 50
珍藏版雙片	HK$ 65
珍藏版3片	HK$ 80
珍藏版4片	HK$ 95
珍藏版5片	HK$ 110
珍藏版6片	HK$ 120
珍藏版7片	HK$ 130
珍藏版8片	HK$ 140
珍藏版9片	HK$ 150
珍藏版10片	HK$ 160
三片大包裝	HK$ 110
軟體世界雜誌	HK$ 30
魔奇音效卡	HK$ 550

※遊戲名稱前有☆表支援魔奇音效卡　　貴：貴族版　珍：珍藏版　　H:Hercules(單色螢幕)　C:CGA　E:EGA　V:VGA

第38期間間傷腦筋解答：

由起點（幻想空間，數字1）走到終點之路線順序為：

1→2→3→6→10→A→A'→18→12→19→26→20→終點

本期為考驗您的立體空間辨識能力，第106頁的間間傷腦筋上

等著您來發揮方塊轉喔！



過期雜誌要目

第36期

GAME在燒
鐵拳王

特別報導
打開視窗說遊戲
空中英雄長空會戰
電腦遊戲精品回顧
遨遊蒼穹－FALCONT3.0

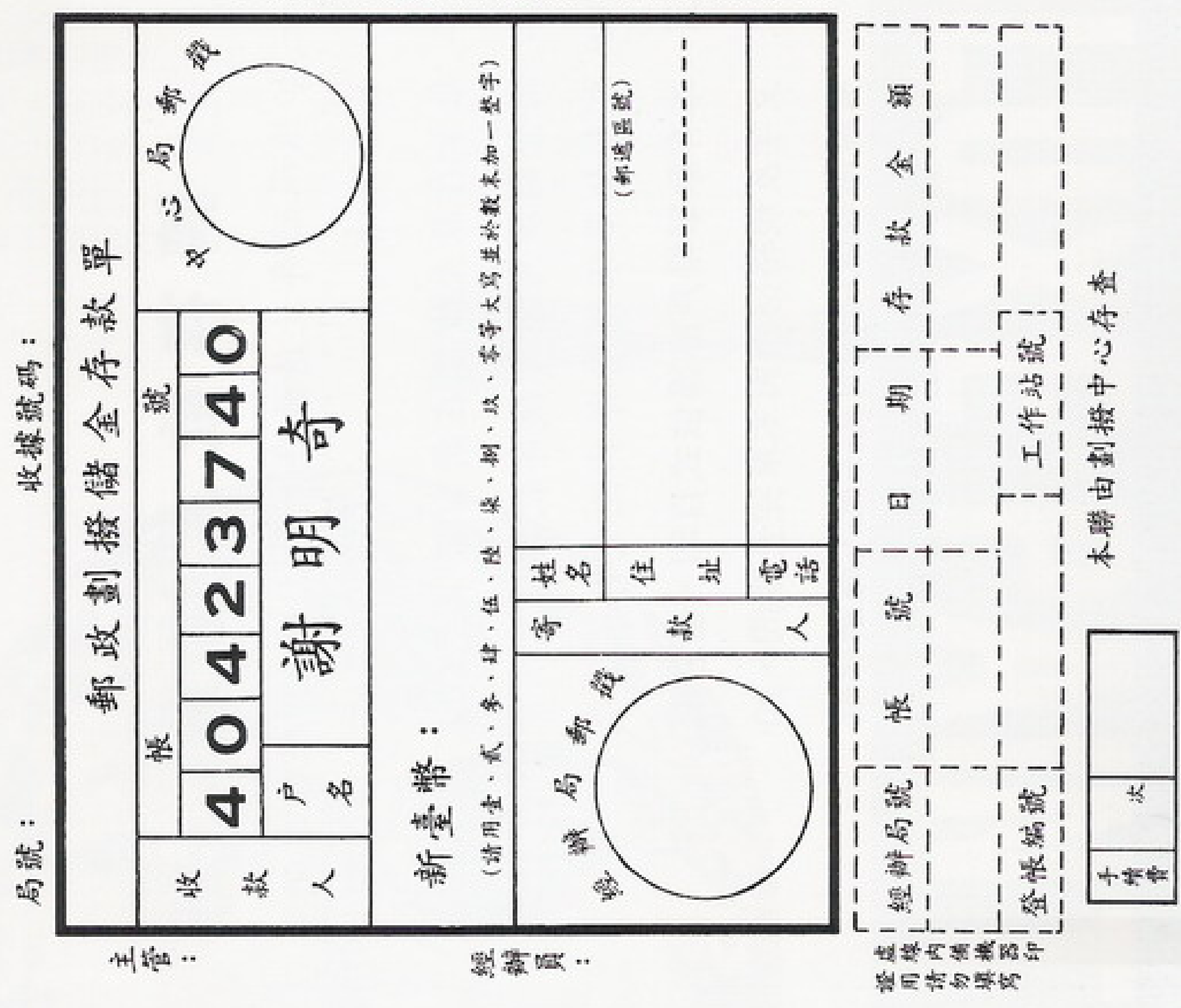
人物專訪
警察故事作者專訪
魔法門III作者專訪（一）
創世紀VII創作訪談
暢遊SIERRA

百戰天龍
浩劫餘生物品修改補遺
F-117A隱形戰鬥機修改篇
吞食天地修改篇
魔戒少年－神奇冷凍術
創世紀VI－讓 Lord British 成爲特別隊員
鐵路大亨－吸血大亨
銀河飛將II隱形戰機現形法
銀河飛將II魚雷加速鎖定法

遊戲攻略
命運之賊攻略完結篇
魔戒少年攻略完結篇
無敵飛狼2000新手上機篇
火星大懸案完全攻略（一）
幻想空間V攻略完結篇
警察故事III完全攻略（二）
吞食天地完全攻略（一）
魔法門III中文版新手上機篇

PC地標
常駐式磁區修改工具程式

英雄交響曲
點唱更多的樂曲－音樂點唱機 常駐版＋非常駐版



郵政劃撥儲金存款單

收據號碼：
局號：

收款人	帳號	40423740
	戶名	謝明奇

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名
住址（郵遞區號）
電話

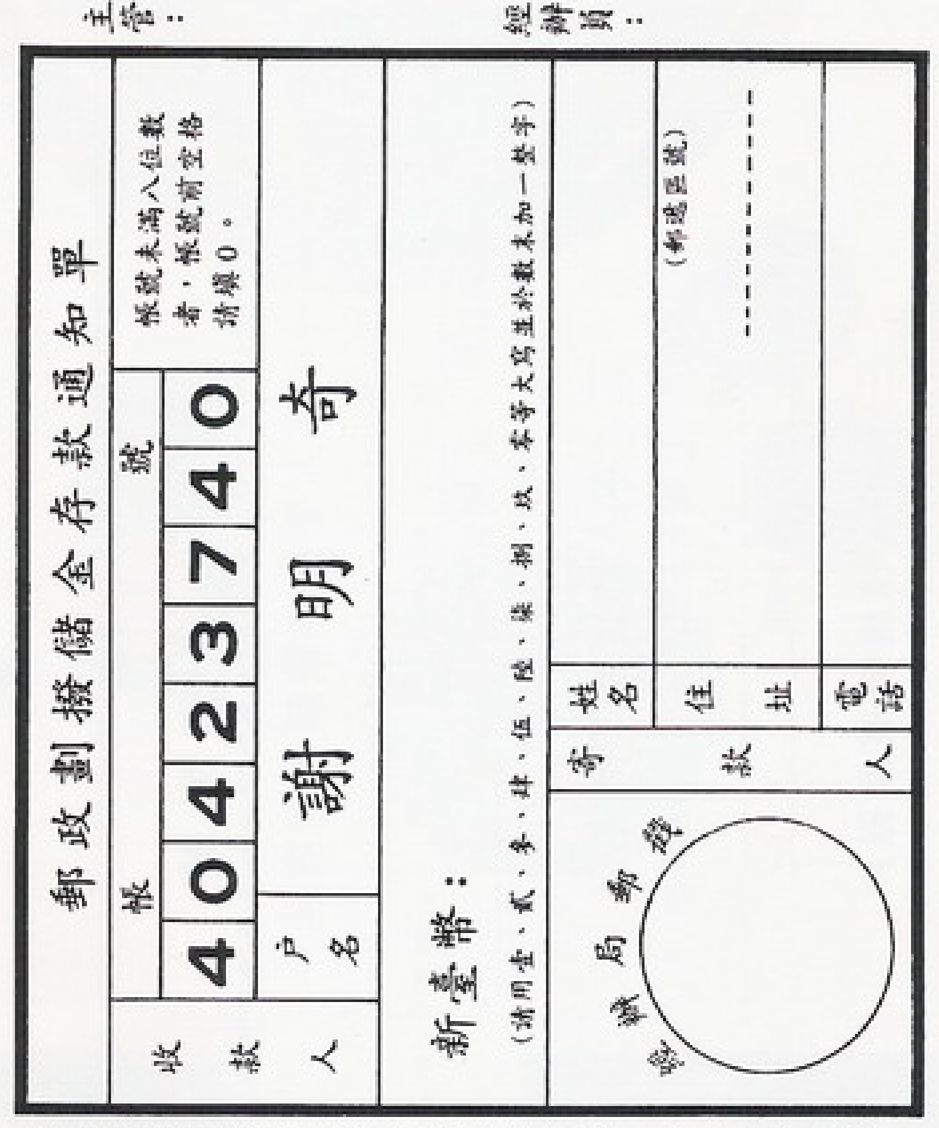
經辦局收款戳

主管：
經辦員：

經辦局號	帳號	日期	存款金額

登帳編號	工作站號

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	40423740	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	謝明奇	

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

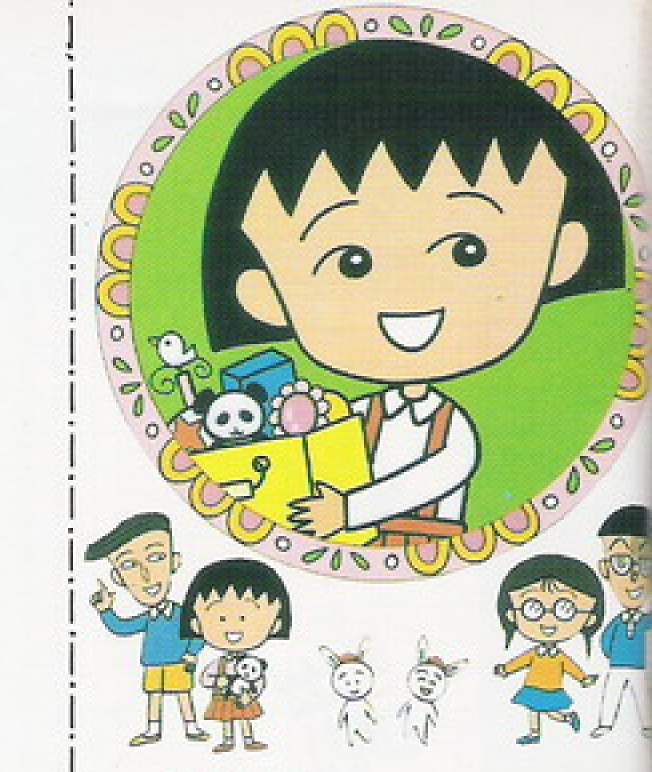
寄款人 姓名
住址（郵遞區號）
電話

經辦局收款戳

主管：
經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。



第37期



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元 □一年12期720元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶 □續訂戶(訂戶編號________)

年齡________ 職業________ 電話________

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲 □魔奇音效卡 □過期雜誌

產品名稱________

數量________ 總金額________

三、本人欲維修遊戲磁片

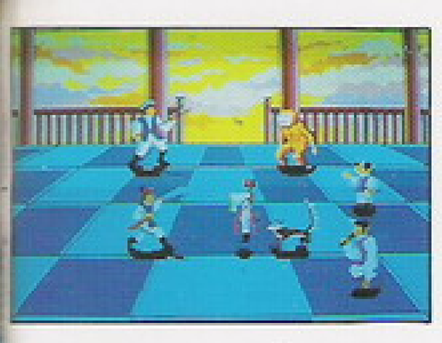
維修數量________片

維修費________＋郵資________＝總金額________

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

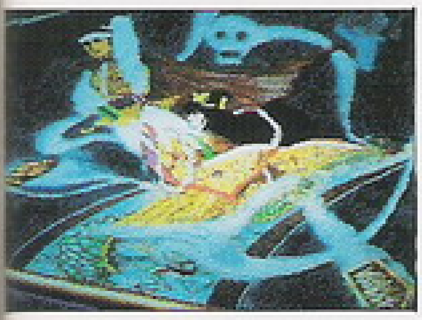
否則應請換單另填。

PC Games的繪圖新紀元

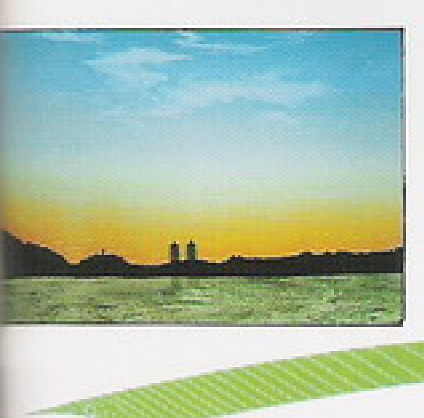


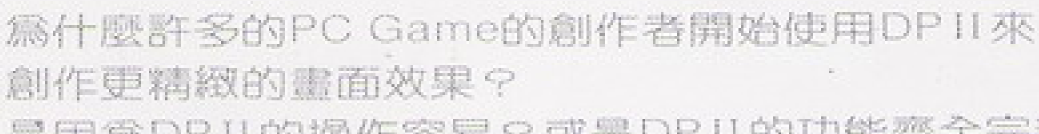










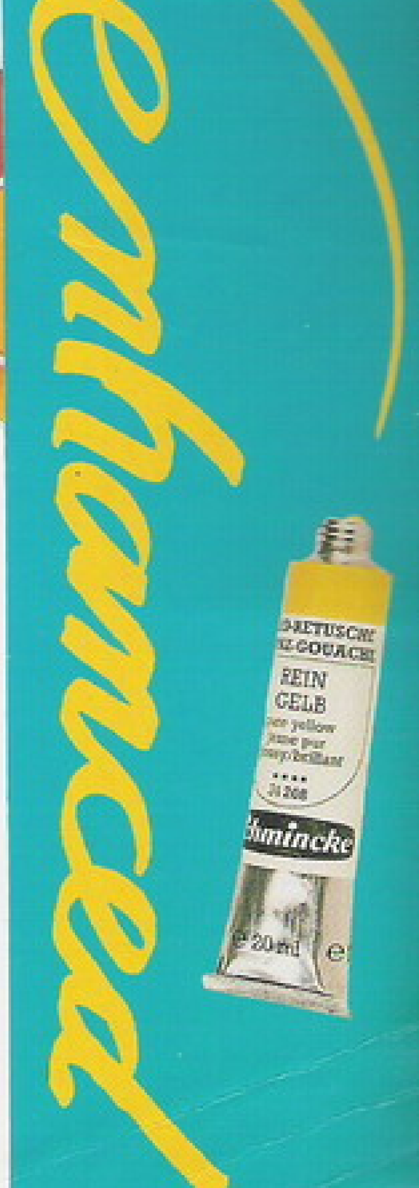


爲什麼許多的PC Game的創作者開始使用DP II來
創作更精緻的畫面效果？
是因爲DP II的操作容易？或是DP II的功能齊全完善？
或許是DP II的軟體操作特性，易於初學繪圖者，使人愛
不釋手，而能將其功能做最大的發揮效應吧？
或許看過了這些創作作品，你將很容易地
發現答案………。



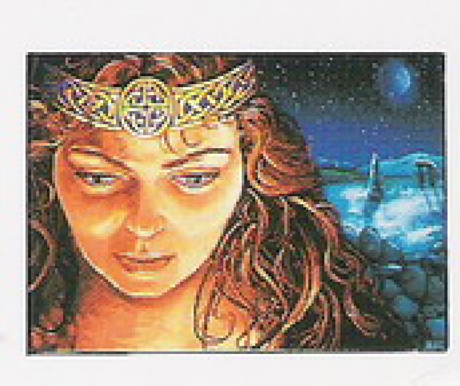












Ultima VII

創世紀7

黑月之門

●軟體世界雜誌社　高雄郵政28－34號信箱●